N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

www.joystick.fr

joystick

NUMÉRO 102 MARS 1999

joystick NUMÉRO 102 • 38 F

EH ! L'ANAGRAMME DE LUC



CARRÉMENT PRATIQUE
LA CARTE-POSTER DE Baldur's City

Rudement BIEN

SUPERBIKE, FALCON 4,
CLOSE COMBAT 3,
RESIDENT EVIL 2,
F-16 AGGRESSOR...

DROLEMENT CHOUETTE
X-WING Alliance
Ze jedi strike bake encore

T 2788 - 102 - 38,00 F

SUPERBIKE • FALCON 4 • CLOSE COMBAT 3 joystick 102 MARS 1999 • 38 F

NUMÉRO 102 • MARS 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH



L'ARMÉE DE L'OMBRE EST DE RETOUR !
Jeu complet. Fonctionne sans "Commandos : Derrière Les Lignes Ennemies"
TOP SECRET
Nouvelles missions
Ces 8 missions vous replongeront en plein cœur de l'action et vous feront découvrir de nouvelles caractéristiques :
• Utilisez des menottes pour maîtriser vos adversaires.
• Faites diversion en projetant des objets dans la direction souhaitée.
• Récupérez les paquets de cigarettes de vos ennemis pour attirer et neutraliser une sentinelle.
• Le fusil Entfield vous permettra d'atteindre vos cibles à très grande distance.
• Découvrez de nouveaux territoires européens (la Hollande, la Grèce, le Portugal...).
• Des zones de combats encore plus vastes (un zoo, une gare de triage, un aéroport, des ruines grecques).
• Ce jeu intègre deux niveaux de difficultés (bleu ou vétéran).
COMMANDOS
LE SENS DU DEVOIR
Création : MAxipub
PYRO STUDIOS
EIDOS INTERACTIVE
6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Fax : 01 47 56 14 66
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france.fr
* 2,23F/minute
Commandos : le Sens du Devoir est une marque déposée de EIDOS PLC. © 1999 EIDOS. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce sont les propriétés de leurs sociétés respectives.

Sommaire

JOYSTICK 102 • MARS 1999

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS





32 Niouzes Depuis quelques mois, Joy s'enrichit de magnifiques news jeux pleine page. - Alors Ivan, tu peux nous parler de Homeworld ? - Ouaaais, c'est coool... - Hmmm, OK d'accord. Heu, Moulinex, alors ce data disk Baldur's ? - Ouaaais, c'est trop bien, on va pouvoir bouffer du Baldur's jusqu'à la St Glinglin.

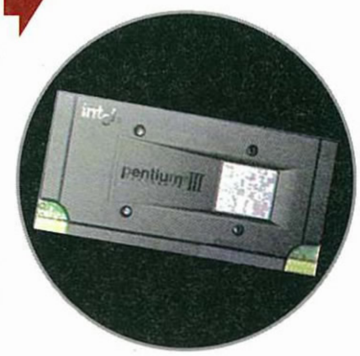
40 Reportages Concourant pour le prix Pull-it Zer des journaleux des jeux vidéo, les reporters de Stick sont repartis en chasse. Dans leur besace, nous avons récupéré moult infos sur Omikron, Le Mans, et le très japonais Shogun.



60 Les tests À Levallois, nouvelle patrie de Joy, chaque rond-point est orné d'une compression de moto du célèbre artiste contemporain Fishbone. Quand Fishbone ne compresse pas, il teste des petites merveilles comme Superbike ou Falcon 4. Le veinard ! Ses petits camarades, moins bien lotis, se sont contentés du très réussi Close Combat 3.

114 Hardware Après avoir soumis à la question l'un des rares prototypes de Pentium III, Kant le docteur fou s'est mis en tête d'équiper la rédac' de caméras de visio-conférence. Pfff, encore un truc inutile mais suffisamment abordable pour qu'on engloutisse nos dernières économies.





154 Previouzes Les séries ont la vie dure. X-Wing Alliance sera le dernier simulateur de combat Star Wars à s'inspirer de la trilogie... en attendant la prochaine. Quant à Heroes of Might and Magic 3, c'est parce qu'on est déjà déçu qu'on sait qu'on va en bouffer longtemps.

ET AUSSI...

Joystick
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : Nouvelle adresse : 124, rue Danton, TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
1[er] rédacteur graphique : Christophe Gourdin assisté de Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen et Anne-Laure Masiulis
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

Rédaction
Courrier des lecteurs : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule et Moulinex
TESTS : Raspa (Philippe Louet), Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Chef de rubrique Matos : Stéphane Quentin (Kant)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)

A participé à ce numéro : Gabriel Lopez
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Cécile-Marie Reye
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (339 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur Nudge Interactive
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & Roto sud.
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages avec son poster central et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

DIFFUSION CONTROLE
OJD



Des combats en temps réel où la magie est omniprésente



Plus de 75 races de monstres viendront se frotter à vous

Silver

Après plus de trois ans de développement, Silver, le européen qui mélange à la perfection action, aventure et

www.silver-game.com

EDITEUR	INFOGRAMES
GENRE	AVENTURE / ACTION
SORTIE	19 MARS
FORMAT	PC - CD ROM

Trois ans ! Trois longues années que les Anglais peaufinent ce qui s'annonce clairement comme l'un des plus gros jeux de ce début d'année. Résolument orienté action/aventure, Silver a la particularité de s'adresser aussi bien aux joueurs confirmés qu'aux novices. En effet, c'est le premier jeu du genre réellement accessible à tous grâce à une interface simple à utiliser, un thème universel et une configuration commune à la majorité. Présentant des personnages 3D dans des décors précalculés sublimes, Silver parvient grâce à son ambiance unique à captiver le joueur et le plonger dans un univers magique dont il a du mal à ressortir. Mais commençons par le début...



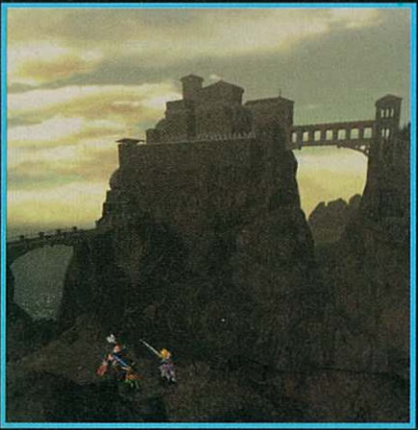
Plus de 200 décors pour cette aventure de longue haleine

Le scénario

En fait, l'histoire commence par l'enlèvement d'une jeune femme par les sbires de Silver, un sorcier. Malheureusement pour ce serviteur du chaos, il a enlevé Jennifer, la femme d'un guerrier au cœur pur : David, celui que vous incarnez. Dés lors, vous partez à la recherche de votre bien-aimée, renversant tout sur votre passage. Bien qu'assez classique, l'histoire propulse le joueur dans une aventure à rebondissements multiples dont on vit les événements à 100 %.

Le jeu

Au cours de votre périple, vous rencontrerez de nombreux personnages, certains vous aideront et d'autres essaieront de vous tuer. Vous pourrez discuter avec eux et récolter de nombreuses informations qui vous permettront de progresser. Ces personnages sont plus de 50 au total et vous pourrez en contrôler jusqu'à 5 dans le jeu. Croyez-moi, ils ne seront pas de trop pour vous aider à en découdre face à quelques 75 monstres différents qui vous attendent de pied ferme (squelettes, dragons, hommes lézards...). Du jamais vu !



On peut contrôler jusqu'à 5 personnages dans le jeu par moment.



Plus de 32 sorts au rendu visuel saisissant



Des graphismes de toute beauté

SILVER

premier jeu 100 % jeu de rôle débarque sur PC



Un univers extrêmement détaillé

Une interface très simple d'accès

Pour ce qui est de l'interface, tout se fait à la souris et c'est l'un des points forts du jeu. Très intuitive et d'une grande simplicité, vous avez accès en un clic à votre inventaire. Dans celui-ci : épées, boucliers, potions, projectiles (fronde, arcs...) sans oublier les sorts qui sont au nombre de 32 et qui ont chacun un effet visuel saisissant. Vous aurez des sorts d'attaques (boule de feu, foudre, acide, glace...) et des sorts de défense (soins, protection...). Tout au long de votre aventure, vous découvrirez des objets magiques tels que l'épée de feu, l'anneau d'invisibilité ou encore le collier de transformation en... mystère... ça je vous laisse le découvrir !

Que c'est beau !

Dans Silver, l'action du jeu est en parfaite symbiose avec le déroulement du récit. L'univers est à la fois immense et extrêmement détaillé. Avec plus de 200 décors au rendu irréprochable, le résultat est exceptionnel. Les photos d'écran sont d'ailleurs là pour l'attester. Quant à l'ambiance sonore, elle est fantastique. Les différentes musiques qui composent le jeu sont en parfaite adéquation avec l'action du jeu. Lentes et douces lorsqu'il ne se passe rien, rapides et furieuses lors des combats, elles vous transportent et assurent votre immersion à tel point que par moment on se croirait dans un film !

Des combats en temps réel

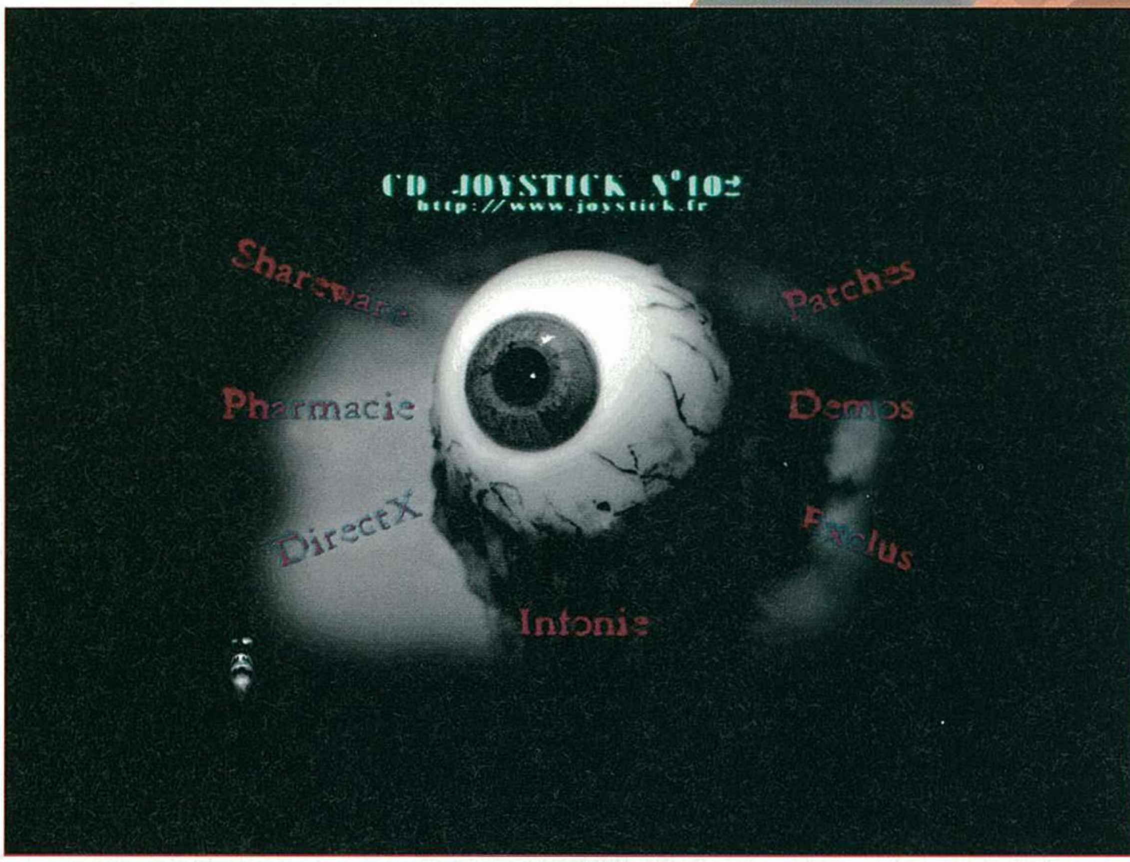
L'une des forces de ce jeu, c'est aussi sa manière de gérer les combats. Tout se fait en temps réel et avec l'aide de la souris. Le personnage va reproduire les mouvements que vous exécutez à la souris. Par exemple, lorsque vous bougez votre souris de gauche à droite en cliquant, David donne des coups d'épée latéraux. Vers le bas, vous vous retournez et embrochez les ennemis qui se trouvent derrière vous. Ne vous inquiétez pas, tout ceci est très simple et vous pourrez vous entraîner au tout début de votre aventure au travers d'un apprentissage très bien fait.

Silver s'annonce donc bel et bien comme un événement à ne pas manquer. Rendez-vous donc en mars pour sa sortie. En attendant, si vous voulez en savoir plus et vous en mettre pleins les yeux, branchez-vous sur le site officiel en français de Silver à l'adresse suivante : "www.silver-game.com"

sommaire

Pas mal le CD, ce mois-ci ! Un peu orienté sport mécanique, je vous l'accorde, mais pas mal quand même. Cela faisait bien longtemps que nous ne nous étions point affrontés, au travers de ce genre de jeux, au sein de la rédaction. Fishbone a le record du tour sur Superbike et moi sur TOCA 2. Mais je n'ai pas dit mon dernier mot, et lui non plus je crois. Quoi qu'il en soit, on s'amuse bien. Pour ceux qui ne supportent pas l'odeur de la gomme brûlée, il reste d'autres excellentes démos comme Alpha Centauri de Sid Meier's ou bien Close Combat 3 pour ne citer qu'elles. N'oubliez pas non plus de jeter un œil sur les maps pour Half-Life, il y en a plein de nouvelles, y compris pour le jeu en solo. Coool !

Lord Casque Noir



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison des touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DX5FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX.6

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 5.2

cd-rom n°102



LES DÉMOS EXCLUSIVES

SUPERBIKE

Editeur : Electronic Arts
Système : Win95/98, Direct3D

Des engins racés survolent la route. Vroum, vroum, vroum, leurs vraoum tintent comme de l'or aux oreilles du motard en vadrouille. Quoi ? Quelle est cette douce mélodie ? Superbike. Il enlève son casque. Superbike. Un motard reconnaît toujours le bruit des moteurs de la meilleur simulation de moto de course actuelle. Un motard et la pauvre cloche qui supporte chaque après-midi les grondements d'une meute déchaînée. Alors, pitié. On sait qu'il est bien. Alors gardez-le pour vous et faites-le tourner dans votre chambre fermée à clé.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SUPERBIKE du CD et cliquez sur STBK.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6, le volant est supporté.

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans menu Démarrer. Cliquez sur Electronic Arts puis sur Superbike demo. Le menu option permet de configurer vos touches.

-CONFIG MINI :

P300, 64 Mo RAM





INFONIE VOUS OFFRE 1 MOIS DE CONNEXION ILLIMITÉE

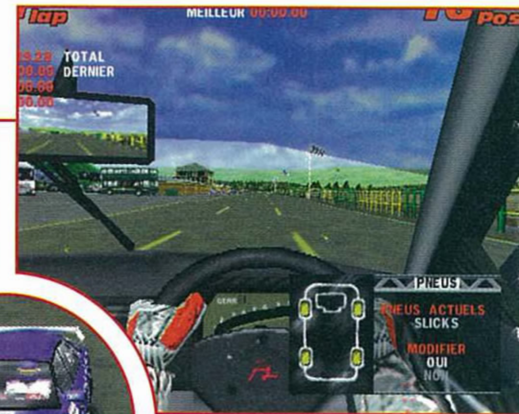
Infonie, c'est aussi :
- l'accès complet Internet et à tous les services d'INFONIE 24H/24 (jeux, musique, cinéma, boutique...) depuis les plus grandes villes de France*,
- 10 adresses e-mail par abonnement,
- 15 Mo pour votre site Web personnel,
- un accès rapide jusqu'à 56 000 bps et le support de la nouvelle norme V90,
- l'abonnement GRATUIT au magazine des abonnés « L'Internet +...»,
- l'assistance technique disponible 7j/7, de 9h à 21H.

*Bordeaux, Dijon, Lille, Limoges, Nancy, Nantes, Nice, Marseille, Metz, Rouen, Paris, Strasbourg, Toulouse.

Et surtout, un cadeau vous est offert à la première connexion. Alors, à bientôt sur Infonie !



LES DÉMOS



TOCA 2

Editeur : Codemasters
Système : Win95/98, Direct 3D

Codemasters nous gâte avec cette demo. Deux types de véhicules pour un seul circuit suffitsent à donner une idée de la version commerciale. Voitures de tourisme et voitures de course sont un vrai régal à conduire. Dérapages, secousses, tête-à-queue et ambiance sonore, on s'y croit à fond, surtout que le circuit de démo est bien raide. Avec un volant force feedback, c'est dix fois plus génial. On en sort les mains toutes endolories et bras vibrant en phase avec le PC. À essayer à tout prix.



-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire DATA\DEMOS\TOCA du CD et cliquez sur SETUP.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans menu Démarrer. Cliquez sur Codemasters. Lancez le setup pour configurer votre vidéo. Cliquez sur Play.
C : changer de vue
Flèches : accélérer/freiner/direction.

-CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM















MIKE STEWART'S PRO BODYBOARDING

Editeur : Gee Whiz ! Entertainment
Système : Win95/98, Direct 3D

A priori, vous vous direz « quelle merde ce jeu ! ». Mais une fois que vous l'aurez essayé, vous comprendrez toute la difficulté du bodyboard. Faire les figures que les jeunes blondinets effectuent sur les bords de mer est loin d'être aussi simple qu'il y paraît. Croyez-moi, vous n'y arriverez pas du premier coup.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ BODY du CD et cliquez sur BODY.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Dans le menu Démarrer, lancez la config pour indiquez votre matériel vidéo. Pour surfer sur les vagues, il vous suffit ensuite de vous diriger avec les flèches de direction et de démarrer la partie avec Shift gauche.

-CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM

LINKS 99

Editeur : Access Software
Système : Windows 95/98

Neuf trous et pas un de plus pour cette démo de la célèbre série Links. Dit comme ça, c'est court, mais à l'essai, ça vous fait plutôt long, surtout si vous recommencez dix mille fois votre tir pour arriver à la trajectoire parfaite.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\LS99 du CD et cliquez sur LS99DEMO.EXE

-REMARQUE :

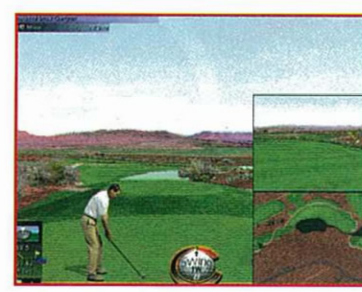
Nécessite l'installation de DirectX6.

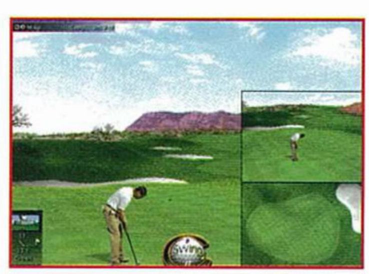
-MODE D'EMPLOI :

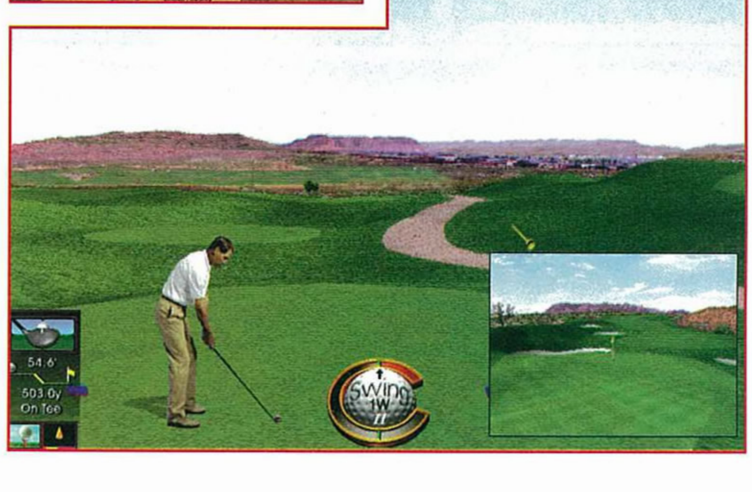
Allez dans le menu Démarrer pour lancer le jeu. Ne vous retournez pas. Lancez une partie. Les options apparaissent en bas de l'écran quand vous passez le pointeur dessus. Pour jouer, il suffit de garder le bouton gauche de la souris enfoncé puis de le relâcher quand votre tir est suffisamment puissant. Un second clic permet de finir le tir. F1 donne une aide plus détaillée en anglais.

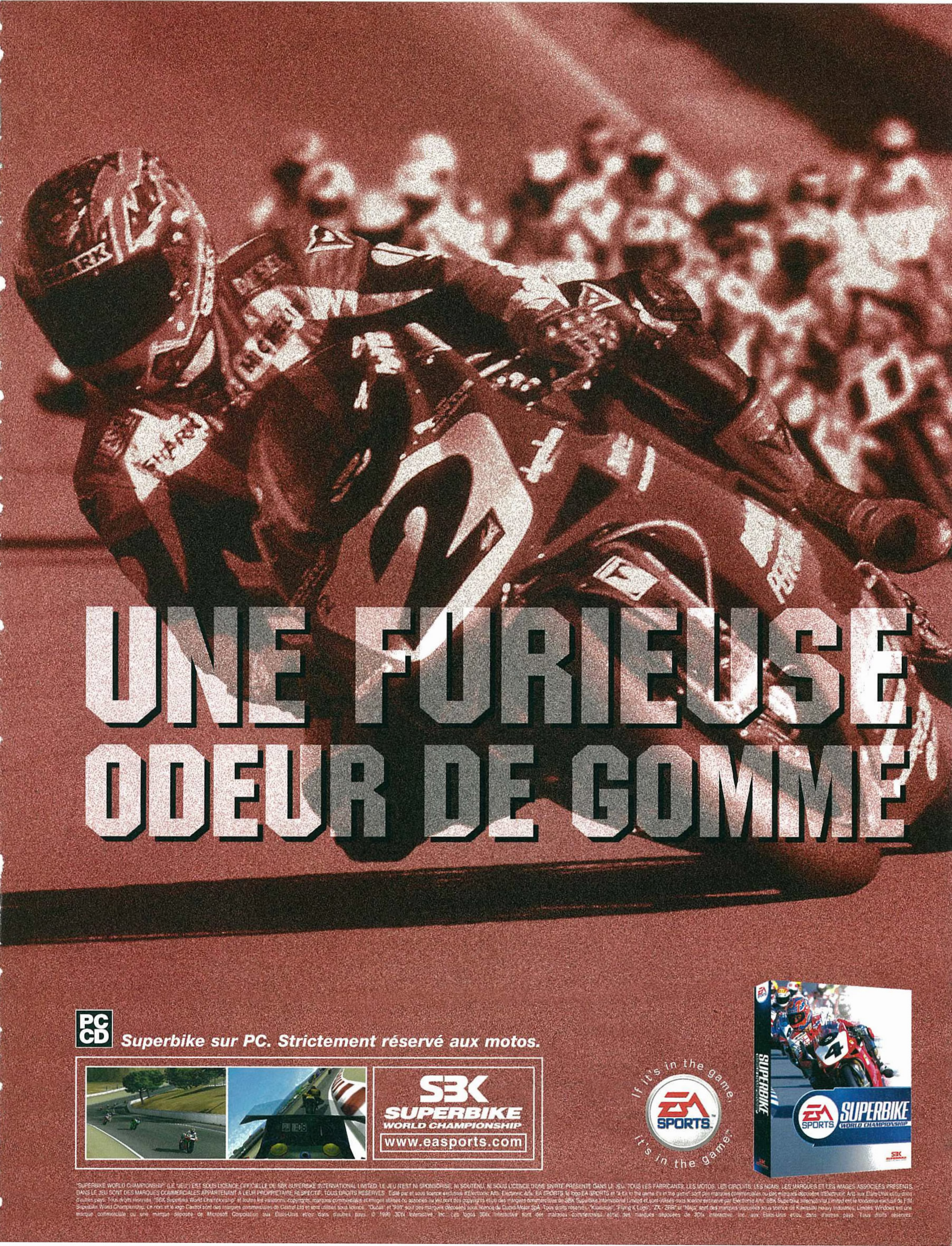
-CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM



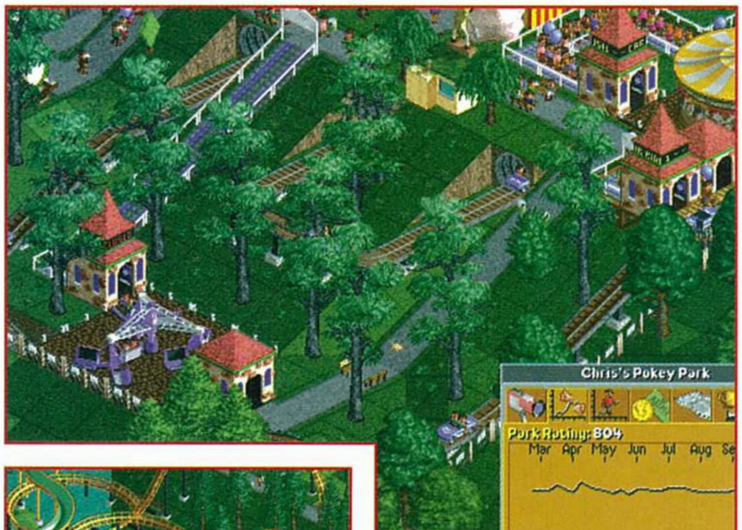





UNE FURIEUSE
ODEUR DE GOMME
PC CD
Superbike sur PC. Strictement réservé aux motos.
SBK
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONSHIP
www.easports.com
If it's in the game, it's in the game
EA SPORTS
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP



LES DÉMOS





ROLLER COASTER TYCOON

Editeur : Hasbro Interactive
Système : Windows 95/98

Y en a qui n'ont peur de rien. Une simulation de grand huit. Je déteste les manèges. Les gens vomissent, crient, et y en a même qui se tuent. Sinistre. Apparemment, les mecs d'Hasbro n'ont pas vu Massacre dans un train fantôme. Ils devraient, ça risque de leur arriver.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RCOASTER du CD et cliquez sur RCOASTER.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6

-MODE D'EMPLOI :

Lancez le jeu à partir du menu Démarrer. Un dictaticiel vous conduira à travers le grand huit.

-CONFIG MINI :

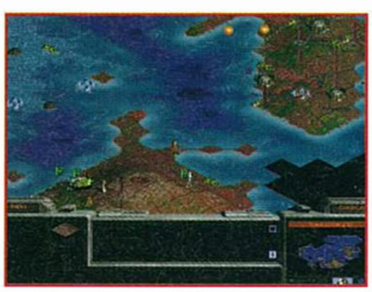
P200, 32 Mo RAM



SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Editeur : Electronic Arts
Système : Win95/98

Si pour vous, l'anglais c'est du chinois, n'essayez même pas de lancer cette démo. Le soft est déjà suffisamment compliqué par lui-même sans que vous en rajoutiez. Si vous n'avez jamais joué à Civilization, vous vous noierez sans rémission dans les menus de Alpha Centauri. C'est clair, vous devrez relancer plusieurs fois la démo avant d'arriver à y comprendre quelque chose. Après cette phase « je suis archi-nul », vous atteindrez enfin la phase « je suis surpuissant ». Et là, plaisir assuré.



-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SMAC du CD et cliquez sur SMAC.EXE

-REMARQUE :

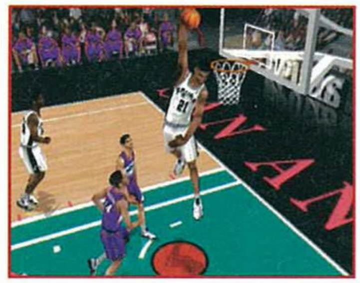
Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Lancez le jeu à partir du menu Démarrer. Durant la première partie (Start game), une aide vous indique la fonction des boutons et les possibilités de vos unités. Attention, la démo est en anglais.

-CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM



NBA LIVE 99

Editeur : Electronic Arts
Système: Windows 95/98

Les girafes n'aiment pas le basket. C'est pour ça que vous n'en trouverez aucune dans cette démo. Les pingouins non plus d'ailleurs, ils nous ont fait faux bon. Enfin, on a réussi à vous dégotter quelques joueurs américains qui semblent se débrouiller pas mal sur le terrain. Ils arrivent même à faire des claquettes. N'est-ce pas merveilleux ?

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NBALIVE99 du CD et cliquez sur NBALIVE99.EXE.

-REMARQUE :

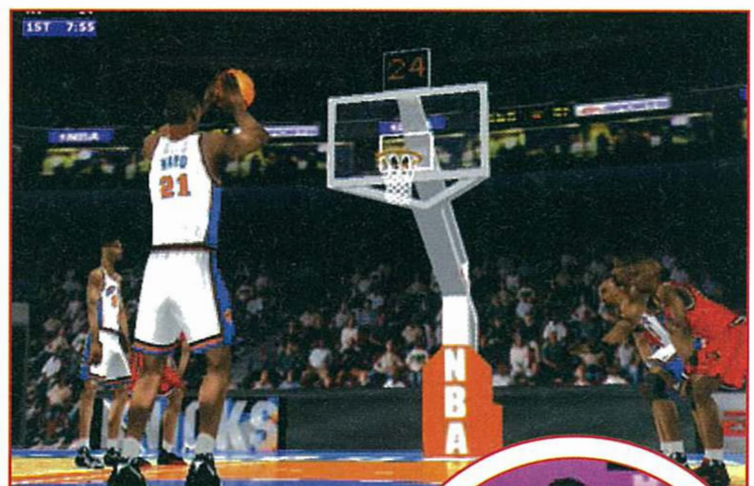
Nécessite l'installation de DirectX6. 3Dfx et joypad conseillés.

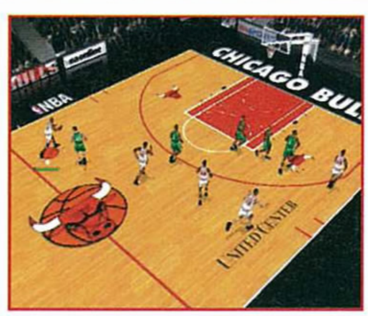
-MODE D'EMPLOI :

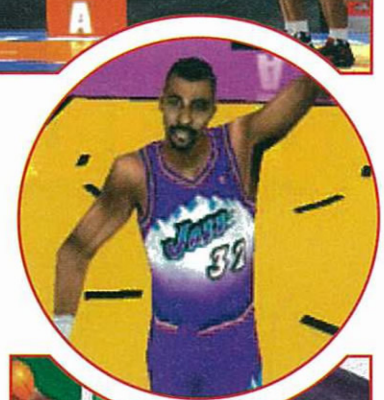
Lancer le jeu dans le menu Démarrer, et dans Electronic Arts. Le setup vous permet de configurer votre accélération 3D.

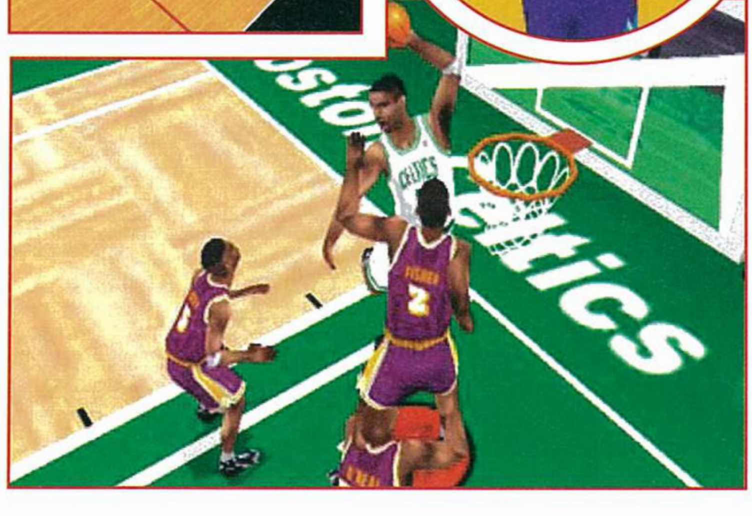
-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM











StarCraft™
EXTENSION
BROOD WAR™
LA SEULE EXTENSION OFFICIELLE DEVELOPPEE PAR BLIZZARD
PLUS DE MISSIONS
PLUS DE COMBATS
PLUS D'UNITES
PLUS DE PLANETES
Corsaire :
Chasseur de Soutien Protoss
Unité de combat aérien équipée de torches à neutrons et de filets de perturbation.
Sapeur :
Unité défensive Lourde Zerg
Véritable mastodonte de guerre attaquant ses ennemis en s'enfouissant préalablement dans le sol.
Dévoreur :
Guerrier d'Assaut Ailé Lourd Zerg
Impressionnants monstres volants venimeux paralysant les unités aériennes ennemies en crachant des giclées d'acide corrosif.
Archon Noir :
Entité Psionique Protoss
Créature très puissante ayant la possibilité de manipuler les autres unités via le contrôle de l'esprit psionique.
Valkyrie :
Frégate Lance-Roquettes Terran
Puissant vaisseau à même d'infliger d'importants dégâts dans un large périmètre.
Officier Médical :
Médecin de Combat Terran
Unité de soutien sur le champ de bataille spécialisée dans les soins médicaux d'urgence.
BLIZZARD® ENTERTAINMENT
6 nouvelles unités. • Nouvelles améliorations des unités. • 3 nouveaux décors • 26 missions • 100 nouvelles cartes multijoueur • Nouvelles séquences cinématiques • Nouvelle ambiance sonore et musicale
StarCraft, Brood War et Blizzard Entertainment sont des marques déposées et/ou enregistrées de Davidson & Associates Inc. aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays. Brood War est une marque de Davidson & Associates, Inc. © 1998 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés.
WWW.BLIZZARD.COM
CD-ROM PC



LES DÉMOS







REDGUARD

Editeur : Bethesda
Système : Windows 95/98, carte 3Dfx obligatoire (ne tourne pas sur Banshee)

Ah, les pirates... Un mot qui lève tout un voile de fumée, d'odeur, et de chasse aux trésors. Voilà une aventure qui semble pleine de rebondissements et de fracas par la simple évocation d'un nom. Si l'histoire est à la hauteur de sa fumée, alors les apprentis pirates vont se multiplier.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\REDGUARD du CD et cliquez sur REDGUARD.EXE

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Le jeu se lance du menu Démarrer. Choisissez Option pour connaître la configuration des touches.

-CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM

EXTREME TRIAL MOTOCROSS

Editeur : The Dawn Interactive
Système : Windows 95/98, Direct3D

Le circuit est génial : des bosses partout, des virages en fin de saut, le dessin est parfait pour s'écraser contre les arbres bordant le chemin. Il suffit d'une moto mal penchée et on tombe dans la cata. Tout le monde se casse la gueule sur vous. Excellent. On en redemande.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\XTREMTRIAL du CD et cliquez sur XTREMTRIAL.EXE.





-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer. Cliquez sur The Dawn Interactive pour lancer Extreme. Pour configurer vos touches, lancez le setup. Avant de quitter, cliquez sur appliquer.

-CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM



CLOSE COMBAT 3

Editeur : Microsoft
Système : Windows 95/98

Chars, mortiers, fantassins, toutes ces unités pour vous tout seul, prêtes à vous suivre sur le front de l'Est, c'est trop beau. Vous avez l'impression d'être le nouveau Napoléon ? Vous allez vite retomber sur terre car les chars qui vous attendent derrière les collines ne vous rateront pas. Napoléon ou pas, les obus ne font aucune différence.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MSCC3 du CD et cliquez sur MSCC3.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6

-MODE D'EMPLOI :

Allez dans le menu Démarrer pour lancer le jeu. Un mode tutorial vous aide à maîtriser les points principaux de Close Combat. Si vous voulez commencer directement, un clic droit sur les unités indique les ordres que vous pouvez leur donner.

-CONFIG MINI :

P200, 32 Mo RAM







RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Courrier

On est tout perturbé, on a déménagé. Nous voilà dans nos nouveaux locaux gris souris. Dieu que c'est moche, Levallois : une succession de cubes de béton, des caméras partout et une angoissante absence de clodos. Qu'est-ce qu'ils ont bien pu faire de leurs clodos ? Conséquence directe sur cette rubrique ; pour paraître dans ces colonnes, il faudra maintenant écrire à notre nouvelle adresse : Joystick, Courrier des Lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Grande vedette de vos indignations du mois : l'association « Familles de France » qui porte plainte contre les importateurs de jeux vidéo sous prétexte qu'ils incitent à la violence. Ivan le Fou, le plus magnanime d'entre nous, a eu la bonté de répondre à ces dangereux imbéciles dans les news. Je ne relancerai donc pas la polémique ici. Merci toutefois pour vos lettres à ce sujet, elles témoignent de votre vigilance. Sinon, par e-mail, rien n'a changé : les tips, soluces, astuces s'envoient à crack@joystick.fr. L'e-mail de « C'est le Delco » est Lmilagro@club-internet.fr. Enfin, si par un surprenant hasard, c'est bien une lettre pour le Courrier des Lecteurs que vous désirez envoyer, pom2ter@joystick.fr est la bonne adresse. Une discipline militaire régit ces trois adresses :

- nous ne répondons jamais personnellement ;
- nous ne donnons jamais ni astuce, ni soluce, ni conseil d'achat ;
- nous ne dépannons jamais les malheureux dont la configuration ou le jeu plante.

Oui qui ? « Oui Sergent ! ». Pour intervenir dans ces colonnes par courrier papier, nouvelle adresse j'ai dit ! Joystick, Courrier des Lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Repos. Rompez les rangs.

monsieur pomme de terre, pom2ter@joystick.fr

Cryo, société à responsabilité limitée

Salut, j'aimerais vous rapporter une conversation affligeante que j'ai eue avec le senior vice-président (titre superpuissant...) de Cryo. Je lui ai parlé de deux choses : mon expérience avec Mankind en tant que joueur, et mon expérience en tant qu'acheteur (je tiens une boutique). Après votre article sur les bugs, mon opinion sur l'attitude de Cryo est : ils ne reconnaissent pas avoir sorti un jeu non fini. Le raisonnement qui se cache derrière est que « tous les jeux online sont buggés. Pour preuve, Ultima online ». Traduction : puisque les autres font de la merde, on peut se permettre d'en faire autant. Finalement, on a tous payé pour avoir l'immense privilège de bêta-tester leur jeu.

Cryo rejette la responsabilité sur les programmeurs. Je trouve ça vraiment petit. L'attitude du mec : un foutage de gueule envers les joueurs et les détaillants. Nous, en tant que revendeurs, on s'est fait niquer complètement car on a reçu plein de jeux en retour (ce qui est légitime de la part des acheteurs : ils rendent un jeu qui ne marche pas) alors qu'ils se vendaient exceptionnellement bien. Or, ces retours, je ne peux plus les remettre en vente car, si t'as regardé, y a une petite carte avec un scellé qui contient le numéro de série pour l'inscription online. Ce numéro est unique et non réutilisable. Le mec s'en foutait complètement. J'ai plein de jeux sur les bras, il en a rien à battre. Incroyable.
Alain, Lyon

Ça se passe de commentaire. Juste deux mots destinés aux développeurs de Vibes (Mankind) et aux gens qui bossent chez Cryo (à ne pas confondre avec « les gens qui font bosser chez Cryo »). Courage les gars, on se doute bien que c'est pas la joie de ramer quand le capitaine est bourré et on n'en veut pas à l'équipage. Et pour finir sur une note de gaieté, une info aussi drôle que surréaliste : Mankind vient d'être récompensé par le grand prix France Télécom du meilleur jeu online.

Vends rien, pas cher

J'ai commandé le 19 novembre un lecteur 32xSCSI teac sur le site www.cyberworkshop.fr pour un prix d'environ 700 balles. Deux jours après, je reçois un e-mail me disant que la commande était annulée, faute de stock ; j'ai donc décidé de l'acheter dans un « vrai » magasin. À la fin du mois, je reçois mon relevé de compte et, ô surprise, un prélèvement de 19.95 $ à la date du 20 novembre s'était glissé dans mes comptes... sans mon accord (à vrai dire je ne sais toujours pas quel est ce site : WEBTEL 702-220 sur le relevé). Sur ce, je suis allé à ma banque préférée, afin qu'elle me prélève les 95 F de frais de dossier pour changer mon numéro de carte ; et là, j'apprends que cette somme pourra m'être intégralement remboursée par le centre de cartes de crédits car je n'avais pas donné mon code secret, secret qu'il est. Il me semble que c'est une bonne chose à savoir, car les recours judiciaires internationaux ne sont pas toujours efficaces (cf courrier du Joystick N°100 et autres...). À noter que je n'ai toujours pas été remboursé, cela reste donc à vérifier (c'est le banquier qui l'a dit).
Fred de Bordeaux

La preuve n'est plus à faire qu'il y a toujours un risque, aussi minime soit-il, à acheter via Internet. Restez vigilant, mais ne devenez pas parano, les accidents sont très rares. Effectivement, le centre des cartes de crédit peut rembourser, sous certaines conditions, les achats par correspondance débités et non reçus, la bonne foi du client étant toujours présupposée. Renseignez-vous auprès de votre banque, la démarche n'est ni légère ni immédiate.

Amel fissa fissa ana mezroub

Si j'ai une idée de jeu géniale et que j'aimerais la vendre à un développeur, quelle est la marche à suivre ?
Aces, Paris XIXe

Une idée seule n'a aucune valeur marchande. Pourtant, les idées font cruellement défaut aux développeurs. Deux solutions (qui n'ont rien d'idyllique) : soit la filer au développeur que vous aimez bien pour qu'il vous la vole s'il la trouve bonne (au moins elle ne sera pas restée dans un tiroir), soit entrer sérieusement dans le monde du développement, faire vos preuves comme esclave à plein temps pour enfin devenir chef de projet et réaliser votre jeu.

Je désespère car je crains que l'univers des jeux vidéo n'attrape le syndrome du cinéma : des suites et des suites à n'en plus finir.
Yohan

J'étais jadis enclin à penser comme vous, mais je vois ce problème sous un angle beaucoup moins pessimiste depuis que je suis sous Prozac.

Le fait de mettre un disque dur d'un mode inférieur (Pio4 ou Pio3), en esclave derrière un disque Ultra DMA risque-t-il de ralentir ce dernier ?
Vincent

Effectivement, et la solution est de brancher votre disque sur le second port IDE. Petite note au passage, les assembleurs ont la fâcheuse tendance, pour économiser une nappe, de brancher le lecteur CD sur le même port que le disque master, même s'il est UDMA. Or, si votre lecteur CD n'est pas UDMA, cette connexion ralentit légèrement votre PC. Lors du montage de votre CD, exigez qu'ils le réalisent sur le second port.

Je souhaiterais faire partie de la rédac' d'un magazine comme le vôtre. Quelles études sont nécessaires ?
Mathias

Il n'y a aucune qualification requise pour faire ce métier : juste être fan de jeu et être capable de communiquer son enthousiasme par écrit. Et heureusement. Imaginez la gueule des pigistes qui sortiraient d'une école de testeurs de jeux... beurk ! Juste pour rire, un p'tit tour d'horizon de nos cursus hauts en couleurs : Kika est titulaire d'une maîtrise de physique fondamentale. Bob Arctor a suivi un sport étude de golf et de lutte. Moulinex était photographe. Et le pompon revient à Pete Boule, qui était le vigile de nos bureaux à Clichy. Ne cherchez pas de vanne, ces renseignements sont rigoureusement exacts. Quand nous cherchons un testeur, nous faisons paraître une annonce dans Joy. Si votre réponse nous plaît, on vous fait écrire un test en direct à la rédac. Si c'est concluant et que vous êtes sympa, voilà, vous êtes testeur...


Titania
Neptunasia
Subterra
Florence
Rome
Catalina
Aquatia
Atlantis
CIVILIZATION
CALL TO POWER

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Tiens voilà, paf ! j'en ai ras-le-bol de cette fuite en avant, du syndrome du « tout nouveau tout beau ». Certes, nos feuilles font leurs choux gras de ce sentiment d'insatisfaction permanente, parce que, nous aussi, sommes avant tout des passionnés en quête de « la dernière nouveauté ». Mais des fois, on aimerait dire stop ! Si je vous raconte tout ça, c'est un peu à cause de Baldur's Gate et de Fallout. Voilà deux jeux limite « dépassés » d'après le critère qui voudrait que la qualité se mesure en nombre de polygones par seconde et pourtant, quel pied. Le problème du jeu vidéo, par rapport à d'autres œuvres multimédia, est qu'il n'existe pas de forme de référence. Il évolue en permanence et du coup, on se concentre sur la technique en oubliant complètement l'essentiel : le gameplay. Quand on y pense, tout ça est bien débile. Bah, je ne sais pas pourquoi je dis ça, c'est surement une petite crise passagère. Ah oui, tenez, je sens que ça va mieux. Faites chauffer les Pentium et les cartes 5D. Plein de jeux nouveaux, donc forcément mieux, ce mois-ci. Entrez, entrez sous le plus grand chapiteau du monde.

Cyrille Baron

Contre-piratage

IBM et les cinq plus grosses sociétés mondiales d'édition musicale ont conclu un accord qui vise à protéger tout enregistrement musical de tout piratage par le Net. Du genre MP3 « pas vu, pas pris ». Le projet répond au doux nom de « Madison », et se distinguera par la mise en forme d'un standard d'enregistrement im-pi-ra-table. Pour le moment, ça a juste coûté 20 millions de dollars.



D'après Kiraz

CONCOURS N°100

LES BONNES RÉPONSES SONT «PINGOUIN» ET «89». LA LISTES DES GAGNANTS POURRA ÊTRE CONSULTÉE SUR LE WWW.joystick.fr OU LE 3615 JOYSTICK À PARTIR DU 15 MARS. LES GAGNANTS SERONT PRÉVENUS INDIVIDUELLEMENT.

Moins de 150, mais bien plus que 1

Selon CNN, le nombre de personnes ayant accédé au Net au moins une fois par semaine, depuis leur lieu de travail ou leur maison, s'élève à 147 millions pour l'année 98. En fait, je ne sais pas très bien à quoi le chiffre correspond. Pour tout vous dire, cela m'importe peu.

Les Prout-Prout d'Or du MILIA

Sans doute parce qu'il sait se tenir dans le beau monde, notre Lord Casque Noir à nous, plus connu dans le civil sous le nom de Jérôme Darnaudet, faisait partie du grand jury des MILIA d'Or. « Jérôme Darnaudet a eu son premier ordinateur à l'âge de 13 ans. Dès lors, est née une passion pour l'informatique qui l'a mené à...» Bon, vous savez bien où ça l'a mené, tout ça. Alors je vous passe les conneries du dossier de presse et je me tourne vers lui : «Dis-moi Jérôme, c'était bien de faire partie du grand jury ? – No comment. – Comment ça ? Les honneurs, la gloire, ta photo en couverture du MILIA News... – No comment. – Et le vote, ça s'est passé comment ? Vous avez discuté pendant des heures ? – No comment. – Y'avait trois tonnes de prix, mais tu as quand même laissé Commandos se faire griller par Populous III ! Et Tekken 3 par Wargasm ! Avoue que c'est n'importe quoi. Et qui est-ce qui s'est occupé de la présélection ? C'est quoi la raison officielle pour l'absence de Half-Life ? Qu'il est sorti trop tard ? Laisse-moi rire : Zelda 64 est sorti après ! Ils en voulaient à Metal Gear Solid ou quoi ? Et FIFA 99 ? Et Baldur's Gate ? Il fallait participer au salon pour avoir des jeux présélectionnés ? – No comment. »

Outre l'imperturbable professionnalisme de Jérôme, notons que les vainqueur furent :

Catégorie jeux :
Action : Wargasm (CD-Rom / DID)
Aventure/Rôle : Zelda The Ocarina of Time (Nintendo 64/ Nintendo)
Stratégie : Populous III (CD-Rom/Bullfrog)
Simulation / Sports : Gran Turismo (PlayStation/Polyphony Digital)
Grands prix :
Meilleure jouabilité : Zelda The Ocarina of Time (Nintendo 64/Nintendo)
Meilleur jeu multijoueur : Starcraft (CD-Rom/Blizzard)
Prix spécial du public :
Gran Turismo (PlayStation/Polyphony Digital)

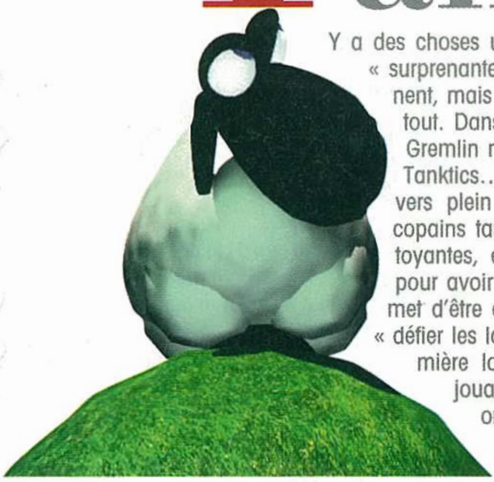
Panne sèche

Ça n'a aucun rapport, mais ça me fait bien rire. Il est 5h45 du matin, là, je suis censé boucler les news et mon disque dur vient de griller. Là, j'arrête.



STRATÉGIE TEMPS RÉEL - EDITEUR : GREMLIN - DÉVELOPPEUR : AMD - SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 99

Tanktics



Y a des choses un peu surprenantes dans la vie. Je dis « surprenantes », non seulement parce qu'elles étonnent, mais surtout parce qu'on ne s'y attend pas du tout. Dans ce cas précis, on ne s'y attendait pas. Gremlin nous enverra bientôt sur nos écrans 15", Tanktics... C'est de la stratégie en temps réel à travers plein d'époques, où l'on doit retrouver ses copains tanks... Bon, c'est plein de couleurs chatoyantes, et faudra s'occuper de moutons débiles pour avoir de quoi fabriquer ses tanks. Le jeu promet d'être délirant, puisqu'on aura la possibilité de « défier les lois de la physique élémentaire ». La première loi défiée, c'est que le jeu ne sera pas jouable en réseau puisque les développeurs ont décrété que les jeux en réseau étaient révélateurs de connerie. Ça, c'est surprenant, je ne m'y attendais pas.

Steal.org

Prix au jeu de la concurrence. Le site, au nom très évocateur de Buy.com, a vendu des moniteurs 19" Hitachi à 164.50 $, alors que son prix d'achat était en fait de 588 $. Lorsqu'ils s'en sont aperçus, une pléthore de commandes avait déjà été lancée, la nouvelle s'étant répandue sur Internet comme une traînée de poudre. Fair-play, ils ont décidé que les commandes passées avant le week-end - le prix a été révisé le lundi - seraient honorées au même prix. Malheureusement, il ne restait qu'une centaine de moniteurs en stock, et les commandes étaient bien sûr infiniment plus nombreuses. Du coup, ils auraient choisi d'honorer des commandes au pif dans une sorte de tirage au sort. Les consommateurs accusent la firme d'avoir volontairement commis l'erreur pour rameuter du monde. Cela dit, de telles erreurs se sont vues, même chez nous avec de faux Pentium 300 qui étaient en fait des 450. Et là, même chose, le bouche-à-oreille s'est répandu sur Usenet afin que tout le monde en profite. Tout le monde, sauf mouaaaaaaaaaaaaaaa...

Tattaaaaaaaa !..... France Télécom

Y a des trucs qui sont marrants, dans la vie. Tenez, par exemple, la dernière chose que vient de proposer France Télécom à l'ART (Autorité de Régulation des Télécommunications), juste après la grève des internautes du 31 janvier dernier. La dernière proposition est de mettre en place un forfait de 100 F pour 20 heures de connexion par mois. Traduction : vous paierez 5 F de l'heure au lieu des 7 F en tarif de nuit, et 5 F et 40 centimes si vous avez Primalis, toujours de nuit... Donc, une économie de 2 F à 40 centimes par rapport au tarif de nuit. Dans le même temps, les abonnements vont augmenter de 10 F à partir du 1er mars, c'est-à-dire, à peu près au moment où vous lirez ces lignes.

B.c.B.v.



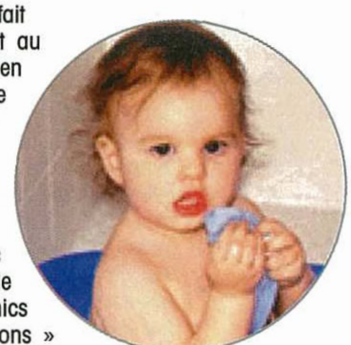
Nouveau postulant au club grandissant des Beaux Culs Bonnes Ventes : Drakan, jeu d'action/aventure en 3D aux troublantes parentés avec Tomb Raider. On y jouera, en « vue de derrière », une gonzesse aux formes judicieusement appropriées à cet angle de caméra. Cette jolie minette, Rynn, devra buter des tas de méchants à coups d'épée, ou en chevauchant son dragon cracheur de feu. Lara, elle, c'est sa petite culotte qu'elle chevauche et qui crache du feu. Drakan proposera aussi un mode multijoueur par Internet, et les premiers screenshots sont à se damner. Développé par Sunreal, le jeu est prévu pour juin. www.drakan-game.com



D'après Kiraz

Veronica.org

La guerre des noms de domaines fait rage sur Internet. Cette fois-ci, c'est au tour de la HomePage de Veronica d'en faire les frais. Veronica, c'est une petite fille de deux ans, dont le père a décidé de lui consacrer un site Web pour célébrer sa venue au monde. Il a même enregistré le site au nom de la gamine. Sur ces pages, on y trouve, entre autres, une photo de la jeune fille dans une baignoire, ou une autre la montrant avec de la confiture tartinée sur la gueule. Rien de bien méchant. Pourtant, un éditeur de comics américain, « Archie comics books publications » s'est mis en tête de lui faire fermer sa page, parce qu'il dispose d'un copyright sous le nom de Veronica, un personnage d'une de ses bandes dessinées. Ce qui est énervant, ce n'est pas tant qu'on s'attaque à une petite fille, mais qu'un débile, diffusant des comics de merde, pense qu'il a le droit de copyright sur un prénom.



¿ Internaute au dernier degré

Le magazine hebdomadaire américain « Newsweek » s'est mis en tête d'évaluer le degré de dépendance de l'internaute moyen. La revue a ainsi fait appel à Maressa Hecht Orzack, une psychologue de l'École de médecine de l'Université d'Harvard. Le but clairement avoué est de traiter les internautes dits « intoxiqués ».

news

DROITS D'AUTEURS

Le Parlement européen a adopté une loi pour éviter toute atteinte à la propriété intellectuelle sur le Net par le piratage. Elle vise ainsi à protéger les œuvres des artistes et auteurs. Il s'agit bêtement de l'élargissement des lois en vigueur concernant les droits d'auteur sur ce nouveau support qu'est le Net. Chers artistes, compositeurs et auteurs qui nous lisez, si vous voyez vos œuvres exploitées sur le Net sans qu'on vous ait demandé votre avis, vous avez la permission de faire chauffer les avocats !

Et les femmes, dans tout ça ?

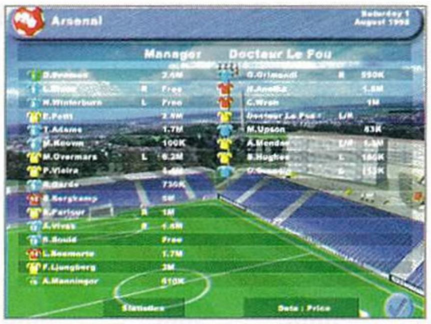


Selon une enquête de l'agence américaine Jupiter Communication, 45 millions d'Américaines seraient des internautes, et on en attendrait 20 millions de plus pour les trois ans à venir... Du coup, Microsoft vient de lancer un site Web uniquement réservé à la gente féminine... Un peu comme le « Figaro Madame », quoi.
www.womencentral.msn.com

Dites-le AVEC DU FRIC

Flowers Direct

Nom de domaine : la Grande Aventure, épisode #546. Marc Ostrofsky avait acheté le nom de domaine « eflowers.com » pour 72 dollars, il y a deux ans. Selon ABC, il était depuis lors harcelé par des fleuristes, pour qu'il leur revende eflowers. Il s'est enfin décidé, la semaine dernière (peu de temps avant la Saint-Valentin), et a refilé le bébé à un gros magasin de Houston. Combien a-t-il touché ? Lui ? Rien (130 000 francs). Sa femme, en revanche, recevra à vie un bouquet de fleurs chaque mois. Attendez ! Des tas de questions se bousculent dans ma tête à mesure que j'écris : que se passera-t-il s'il divorce ? Si sa femme se découvrait asthmatique ? S'il déménageait sur Pluton ? Enfin, la société a dû évaluer les risques, puisqu'elle propose déjà le même service pour un peu moins de 15 000 francs.



Guy Rouerie

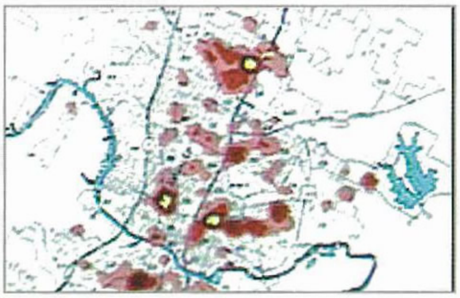
Guy Roux, qui s'illustre régulièrement par la finesse et l'à-propos de ses déclarations (la dernière en date fustigeant, en des termes crapuleux, ces salauds d'étrangers qui offrent tant d'argent à nos jeunes talents), va faire une nouvelle apparition, dans le jeu de management de foot qui porte son nom. Savoir si toutes les équipes sont mises à jour et si le Mercato est pris en compte dans cette version, je m'en fous. Moi, ce qui m'intéresse, c'est de savoir quand est-ce que le maquignon à crampons auvergnat fera une déclaration tellement immonde, qu'il deviendra contre-productif de lui acheter son nom pour vendre des jeux. Je garde espoir : vu le personnage et les résultats de son club, ce n'est qu'une question de mois.

PERNO.COM

Tollé chez les associations de consommateurs américaines. En effet, les fabricants de spiritueux ont créé des sites sur Internet utilisant appâts et autres artefacts publicitaires pour séduire la jeune clientèle. La majorité de ces sociétés s'y adonnent en toute impunité, la réglementation étant inexistante sur le Net. Ainsi, Smirnoff, Molson et Budweiser peuvent toujours se targuer de viser un public de 21 ans ou plus... Bigre, c'est drôlement bien visé. Du vrai tir de snipper. Bon, toujours est-il qu'en Europe, notamment en France, on devrait s'en inspirer plutôt que d'orner des voiliers de tags William Saurin et de s'étonner que tout le monde s'en foute lorsque le navire sombre corps et biens. Sans rire, vous avez déjà eu de la pitié pour une boîte de fayots s'enfonçant dans les flots ?

Sim Cop

L'informatique se développe de plus en plus dans les infrastructures policières aux États-Unis. Preuve en est, Austin, capitale du gauchisme texan, vient de s'équiper d'un tout nouveau logiciel « anticriminalité ». Son chef de la police décrit les spécificités dudit logiciel : « On possède une carte de toute la ville subdivisée en quartiers. À chaque fois qu'il y a une agression, on le note et un pixel rouge apparaît sur la carte électronique. Quand il y a plein de pixels rouges tout partout dans une zone, on sait alors que c'est une zone à problème et qu'on y trouve des gens qui font chier. » Bon, OK, je vous pipote un rien mais j'ai vu un écran de cette carte en question et c'est fou comme elle ressemblait à son équivalent dans le monde ludique, à l'intérieur d'un certain jeu baptisé Sim City (source CNN).



CONTRE L'ISOLEMENT DES MALADES

Apple et France Télévision viennent de créer l'association Cyber-hosto. Il s'agit d'installer un maximum de connections Internet dans les hôpitaux où sont soignés les plus jeunes, et ce afin de combattre l'isolement en milieu hospitalier. Cette opération pourrait faciliter la guérison des jeunes patients en leur apportant un soutien moral. Le dispositif sera prochainement mis à l'essai, à l'hôpital de Besançon.

MILLIARDS SUR INTERNET

Aux États-Unis, le volume des ventes sur Internet, pour l'année 1998, a été estimé à 220 milliards de francs et devrait dépasser les 7 000 milliards de francs en 2003. Et en France ? 1,5 petit milliard en 98, soit tout de même sept fois plus qu'en 97.

P1 m'a culé (1)

Zut, du coup le titre ne veut plus rien dire. Steve Jobs, qui ressemble de plus en plus à un hibou (cherchez pas une quelconque signification, c'est juste une observation innocente) s'est rendu à la Macworld de Tokyo pour faire de la présence et refourguer quelques i-Mac dans le pays qui aime les parfums Alain Delon. À quelques jours de son speech, je peux d'ores et déjà vous dire qu'il sera question du Webmate, un portable qui pourrait bien arborer une forme débile (une de plus), ressemblant étrangement à mon e-Mate, que je possède depuis un an et demi et que j'adore. En gros, du pas neuf. Non content de ressortir dans leurs pubs des symboles tellement éculés qu'ils sont devenus des classiques, comme John Lennon et Yoko faisant leur sit-in au plumard, on nous revend du même coup le design, mis au rebut il y a 24 mois. http://www.palmunderground.com/digital-concepts/ibook.htm

Activision, C'EST PLUS À LA BOURRE QUE TOI



D'après Kiraz

Si, comme nous, vous n'êtes jamais à l'heure, et que vous ne savez plus quoi inventer pour vous justifier honteusement, il existe une solution : dites que vous travaillez chez Activision, et que vous êtes programmeur sur Game Boy. Eh ouais, Asteroids et Space Invaders vont sortir sur la console portable de Nintendo, d'ici le printemps. Pas mal, moi je dis. Vingt ans après l'apparition d'Asteroids en arcade, je pense qu'Activision a dû avoir le temps de bien les finaliser, leurs jeux.

Telex
Scénario catastrophe

OK, Mankind ne marche pas. Bon. Plus de 30 000 internautes américains ont fait connaître leur désir d'y jouer. Bon. La France avance.

C'est trop INJUSTE

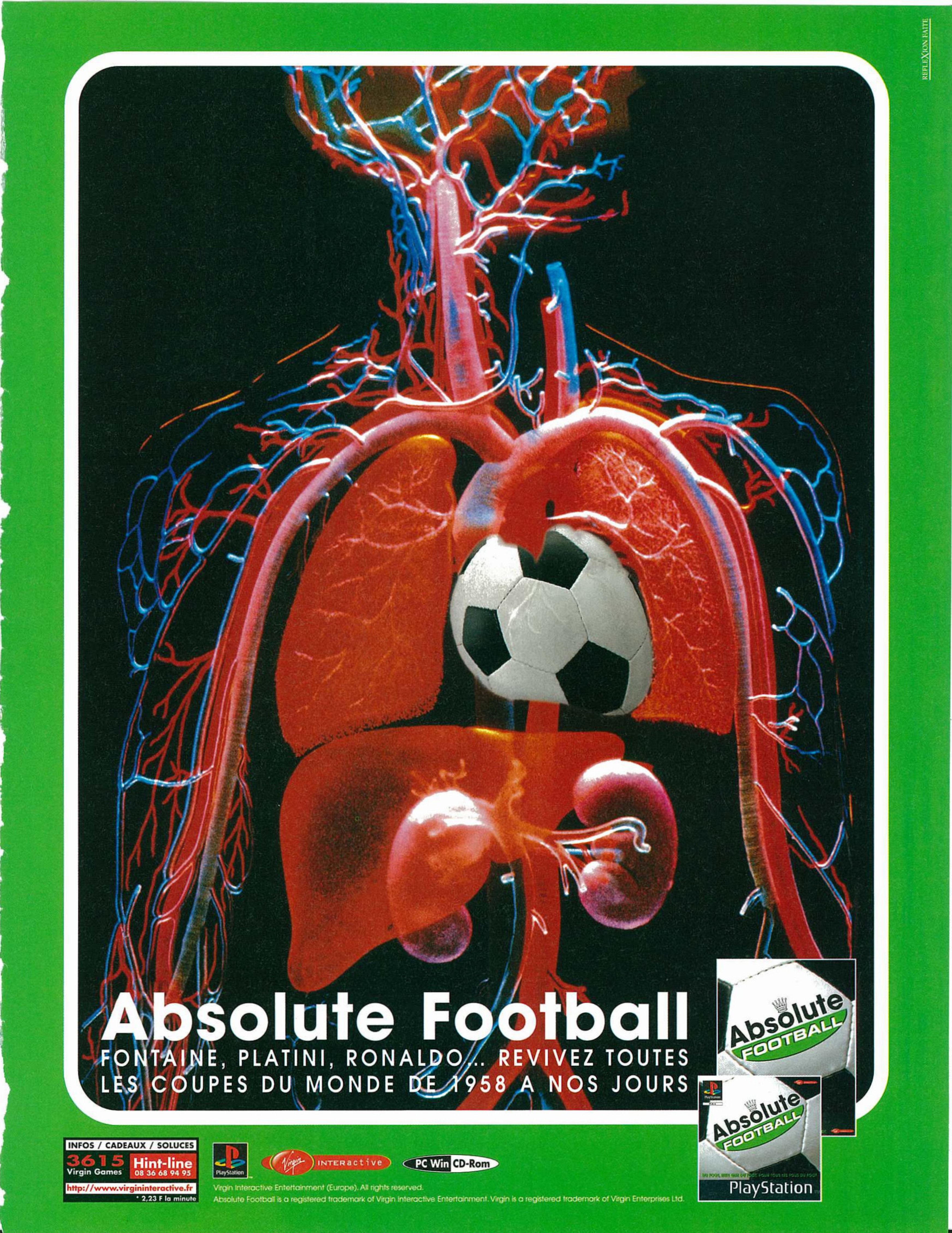
Cela ne nous concerne pas trop, mais tout le monde sera quand même content d'apprendre que Gran Turismo 2 est en cours de développement. Bonne nouvelle, ce sont les mêmes programmeurs qui s'en occupent : Polyphony Digital. Cette fois, vous pourrez conduire plus de 400 voitures sur une vingtaine de circuits, ce qui laisse ainsi présager du meilleur. Avec un peu de chance, vous pourrez peut-être jouer sur votre émulateur PlayStation, parce qu'apparemment ils ne sont pas pressés de nous la sortir sur PC, leur bombe. Les salauds, d'habitude c'est les consoleux qui bavent sur nos jeux...

INTERRUPTION volontaire de connerie

Le site américain anti-avortement « Nuremberg Files » affichait une liste de plus de 200 personnes travaillant dans des cliniques où se pratique l'avortement : photos, identités, adresses du domicile, numéros d'immatriculation de la voiture, tout y était. Les noms en grisé signalaient ceux qui avaient été blessés, et les décédés voyaient leurs noms barrés : une sorte de tableau des scores, quoi. Un jury populaire de l'Oregon a condamné les animateurs du site à payer un total de plus de 600 millions de francs de dommages et intérêts aux personnes ainsi dénoncées. Eh non, j'ai pas de chute marrante pour cette niouze.

Infogrames a plein de thunes

Hop, 36 % d'augmentation de chiffre d'affaires pour Infogrames pour le premier semestre 99. Rien que ça. En clair, ce sont environ 1,2 milliard de francs qui sont rentrés dans La Bruno Bonnell Company. V-Rally, Mission Impossible et Heart of Darkness sont à l'origine de ce déluge d'argent. Par contre, on ne sait pas si des bénéfices ont été générés à cette occasion. Si ce n'était pas le cas, faudrait que Bruno pense à recoudre ses poches.


Absolute Football
FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES
LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS
Absolute FOOTBALL
Absolute FOOTBALL
PlayStation
INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Virgin Games
Hint-line 08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute
PlayStation
Virgin INTERactive
PC Win CD-Rom
Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved.
Absolute Football is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
REFLEXION FAITE

news



D'après Kiraz

Pompe à fric

Microsoft grossit encore. Ça en devient lassant. La société de Bill Gates a annoncé, le 19 janvier dernier, un bénéfice net de 1,98 milliard de dollars, juste pour son exercice du deuxième trimestre. Un bond de 75 % par rapport au trois derniers trimestres faisant référence à cette période.

Un coffret d'éveil de Mr Patate



Pomme de terre est un peu attardé. Nous, on le sait depuis longtemps. Mais que Hasbro s'en inquiète et sorte, rien que pour lui, un coffret d'éveil, ça me scie. Sur la boîte, c'est écrit « 3 à 6 ans ». Mouais. Ils sont un peu optimistes sur ce coup-là : certaines zones des dessins à colorier sont vachement petites et demandent une précision dont il n'est sans doute pas capable. En revanche, il devrait bien s'amuser en imprimant des costumes pour son alter ego de plastique, en créant des cartes-postales pour ses amis, en donnant des coups de marteau dans des images pour les transformer en puzzle, ou encore en reliant des chiffres pour découvrir des petites animations sympas. Avec un peu de chance, il va même nous foutre la paix pendant tout un mois.

Pétroleurs



Le souci de l'écologie peut avoir des effets pernicieux, se manifestant parfois sur Internet. Les autorités américaines sont préoccupées par leurs industries les plus polluantes, à savoir usines de produits chimiques et centres de raffinage. Le comité de l'Environnement les obligerait bientôt à mettre en ligne des informations concernant les sites les plus endommagés. Seulement voilà, ça flippe grave du côté du comité fédéral de Sécurité, puisque ces renseignements pourraient être détournés par des cyber-terroristes.

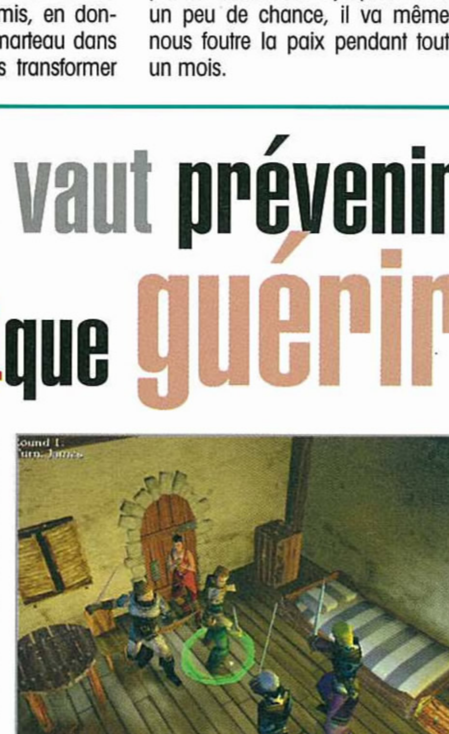
Telex

3.4 bêta 7b : c'est le p'tit nom de la nouvelle mouture de The Weapons Factory, le célèbre add-on gratuit à Quake II. Elle vient d'être mise en circulation sur Captured : www.captured.com/weaponsfactory/

Millénariste

L'expert de l'an 2000 existe vraiment. Son nom est d'ailleurs assez facilement prononçable. Tenez : Ed Yourdon (prononcez « Aid Iouedonne »). Sur le site de ABC News, il a d'ailleurs été possible à des centaines de désœuvrés chroniques que le bug de l'an 2000 passionne, de lui poser des questions lors d'un chat endiablé. Au hit-parade des questions de daube, voici la grande gagnante : « Ed, est-ce que l'individu moyen doit se préparer au bug de l'an 2000 ? » J'ai tout de même gardé le meilleur pour la fin. À un moment, un type a demandé à Yourdon ce qu'il allait faire le jour de l'an 2000, ainsi qu'un conseil sur la façon dont une famille modeste devait se préparer à l'événement. À ceci, Ed a répondu : « Emménager au Nouveau-Mexique et installer des panneaux solaires pour générer soi-même son électricité. » Son conseil avisé est plutôt inquiétant : « Les familles à budget restreint devraient d'ores et déjà commencer à faire des préparatifs. Chaque semaine, elles devraient mettre de côté un peu de nourriture ainsi qu'un peu de sous. » Bon Dieu, mais que va-t-il se passer au 31 décembre 1999 ? Une invasion d'obèses ? Ou bien une visite surprise d'huissier ?

Mieux vaut prévenir que guérir



Même si la version américaine de « Return to Krondor » est déjà sortie, on préfère vous affranchir tout de suite : le véritable test aura lieu le mois prochain, sur une version localisée. Non seulement les choses deviendront claires (le jeu sera en français), mais les espoirs que cette version plante moins que la finale U.S. sont grands. Enfin, on espère pour eux.





Hidden and DANGEROUS

Hidden and Dangerous, édité par Take Two Interactive, nous vient de Tchécoslovaquie. Il ressemble à un de ces jeux de la Nouvelle Vague de type Spec Ops. Seulement voilà, H&D ne fait pas que loucher du côté de ces jeux de snipers, mais aussi du côté de Commandos. Comme lui, vous incarnerez plusieurs soldats alliés disposant de pouvoirs et de matériel spécifiques. De la même manière, vous incarnerez des soldats alliés qui se baladeront dans les territoires occupés afin d'accomplir différentes missions. Après avoir joué une bonne heure sur une version (très) alpha, on a pu évaluer le potentiel du jeu, qui semble excellent. Les persos en 3D sont très bien réalisés, et leurs mouvements réalistes, qu'ils soient en train de courir, de ramper ou d'avancer à genoux. Du point de vue gameplay, on a pu aussi avoir une bonne idée de ce que cela pourrait donner, rien qu'en voyant le comportement des personnages dirigés par l'ordinateur. Comme bonne idée, on retiendra le détail suivant : une fois qu'ils ont vu ou entendu quelque chose de bizarre, ils ne restent plus à leur place et vont parfois se planquer eux-mêmes jusqu'à tendre une embuscade. Dans H&D, on pourra non seulement conduire les différents véhicules, mais également pénétrer à l'intérieur. Parmi ceux-ci, on trouvera des Jeeps, des camions, et même des véhicules blindés, comme des tanks. Les développeurs ont mis un point d'honneur à avoir des véhicules, des uniformes, des armes et des décors respectant parfaitement la réalité historique. Les scénarios seront au nombre de 25, regroupés au sein de 6 " univers " différents. D'un point de vue technique, Hidden and Dangerous sera compatible Direct 3D, dans des résolutions allant de 640x480 à 1024x768. Un P200 devrait suffire à faire tourner tout cela. Des nouvelles de ce jeu très bientôt...





news

Pax à son âme

Prax Wars, un jeu de shoot 3D dans lequel vous étiez le membre actif d'un commando, est purement et simplement annulé. L'origine du gamicide par Electronic Arts semble être une exigence technique trop importante. Mouais, d'habitude c'est pas ce qui arrête les éditeurs. Suffit d'attendre qu'Intel double la puissance de ses processeurs, tous les six mois.

Destins croisés



Dernier gag de Steve Jobs : les déclarations interactives. Lors du Macworld, celui-ci s'est volontairement fait interrompre par HAL, l'ordinateur de 2001 qui se plaignait de la puissance des G3, et à qui il arrivait quelques pépins. Plus que jamais star du rock et homme de spectacle, Jobs se pavane sur scène, fort du succès réel de sa société. Pendant ce temps, pour gagner sa croûte, Steve Wozniak prépare un show avec trois lapins qui s'asseyent sur leur arrière-train dès qu'il s'écrie « et hop ! ».

Oyez, oyez, éditeurs et joueurs !



Kozaar est un jeu de stratégie/conquête spatiale online. Ses concepteurs ont besoin de vos conseils avisés pour fignoler leur bébé. La phase de bêta-test a déjà commencé, mais les inscriptions sont encore ouvertes. Éditeurs, vous avez pu constater, avec Mankind, l'admiration aveugle et internationale que suscite le développement d'un tel jeu. À ce stade du développement, ils ont besoin de vous. Faites votre boulot : jetez un coup d'œil à leur www.kozaar.com.

Le roi des ...

Pour tous les fans, c'est le moment ou jamais d'aller sur le site du http://www.abc.go.com/primetime/storm of the century/ où, en participant au concours concernant sa nouvelle mini-série, vous pourrez gagner un séjour ayant pour thème l'auteur. Pendant ce week-end, plusieurs activités vous seront proposées : visite de Bangor (Maine), la ville du « maître de l'horreur », déjeuner et dîner à l'Auberge du Putois crevé. Mini-stage de mauvaise écriture automatique, dictée par une planche. Oui-Ja, exhumation de cadavres de clowns, et tentative (non contractuelle) d'avoir un rapport sexuel avec Tabitha, sa femme obsédée. En attendant, si quelqu'un peut m'envoyer les K7 de la série à la rédaction, ça m'intéresse.

HuMilia



Avoir pensé à inclure, dans la présélection du Milia, l'excellent wargame The Operational Art of War était une riche idée, mais l'avoir glissé dans la catégorie Stratégie où figurait en grand gagnant comme Starcraft relevait plutôt du foutage de gueule. Du coup, je me demande quelles étaient les chances réelles de ce jeu anonyme, et pourtant excellent, face à un jeu dont le succès venait autant du talent du marketing que d'un gameplay dépassé depuis Total Annihilation. Ses probabilités de gagner étaient-elles encore quantifiables par les statistiques, ou bien relevaient-elles du miracle ? Qu'importe, le résultat était connu d'avance.

ATI casse DU PC

D'après certaines sources provenant de Saturne Land (XIXe arrondissement), la nouvelle mais tardive ATI Rage Fury semblerait cramer directement les PC lors de son montage. Effectivement, nous avions passé sous silence - sous la pression dudit ATI - que, lors du test de cette carte, nous avions grillé l'un après l'autre tous les PC de la rédaction (environ une douzaine) et avions dû terminer le magazine en testant les jeux sur Mac. Trêve de balivernes, la nouvelle carte fonctionne parfaitement sur toutes les plates-formes et ATI fournit même des drivers corrigeant certains problèmes de Windows 98 avec les cartes mères super Socket 7 (drivers sur le CD).



D'après Kiraz

Les dangers de la proportionnelle

Le 19 janvier dernier, la conférence de presse de Lionel Jospin, retransmise sur le Net, ne s'est pas très bien passée. En effet, le système est prévu pour accueillir 1 500 connexions simultanées, dont 750 pour les Mac et 750 pour les PC. Cependant, il n'a pas pris en compte une banalité : il y a beaucoup plus de PC que de Mac. Du coup, les 400 Mac qui étaient connectés ont pu suivre la conférence, tandis que les PC n'ont rien vu. Explication : ils se bousculaient tous au portillon.

Mon gâtôooo...

Monolith prépare un add-on à Blood2. Jay Wilson, le chef de projet, affirme vouloir retrouver l'ambiance du premier Blood, avec des références à la pelle au cinéma gore. Quoi de neuf ? Trois nouveaux monstres, dont un boss, deux nouvelles armes, et surtout, une idée marrante : on jouera un personnage différent à chaque niveau.



Tarte aux cons

Il y a moyen de connaître la liste exacte des victimes de l'entarteur Noël Godin, le type qu'on a toujours envie de tuer dès qu'on l'entend parler. Il suffit d'aller sur son site, www.gloupgloup.com. À travers ce site, le « Gloupier » cherche à se faire connaître comme un véritable porte-parole de « l'Internationale pâtissière ». À tout volontaire pour lui pourrir son site, « Inch Allah ! », et autres expressions du genre. Je sais, c'est petit, c'est méchant, c'est gratuit, mais ça me fait tellement plaisir !

Contre-remboursement

France Télécom aime à distribuer des bontés à travers son entité France Télécom Multimédia. Cette fois-ci, ils ont parrainé le Club des Jeunes Créateurs en apposant leur nom aux côtés des prix. Le 11 février, à 11h30, a été remis le prix France Télécom Jeunes Créateurs, d'un montant de 5 000 euros (35 000 F). Le grand gagnant était l'Allemand Jens Schmidt pour The Secret Garden of Mutabor. Les Français figuraient parmi les 27 nationalités présentes. À leur place, j'aurais été bien dégoûté de ne pas recevoir ce don pécunier que j'aurais considéré comme un juste retour financier de la part de l'opérateur. En fait, depuis la suppression du tarif Nuit bleu, ça fait cher la minute pour downloader des librairies DLL sur Internet.

Smelly Cat



Victoria Secrets est une marque de lingerie américaine un rien coquine. En fait, là-bas c'est une institution un peu prestigieuse qui se distingue par le goût qu'elle met dans le choix des mannequins souvent célèbres endossant ses couleurs (transparentes). Victoria, cette vieille mère maquerelle s'est bien vite intéressée aux hautes technologies. C'est ainsi qu'elle a organisé un show sur Internet, accessible en stream video montrant 17 minutes de présentation de choses minuscules et passablement affriolantes (pour un yankee tout du moins). Les machines qui étaient conçues pour recevoir 500 000 visiteurs n'ont pas résisté aux 1,5 millions de passionnés de lingerie fine qui se sont pointés à l'heure comme une horloge. Une réussite du marketing donc, qui surpasse le show de la femme qui accouche (750 000 visiteurs), du départ de Challenger (120 000) et du chat qui s'est jeté en direct du 21e étage de la Sears Tower (12 spectateurs, dont moi).

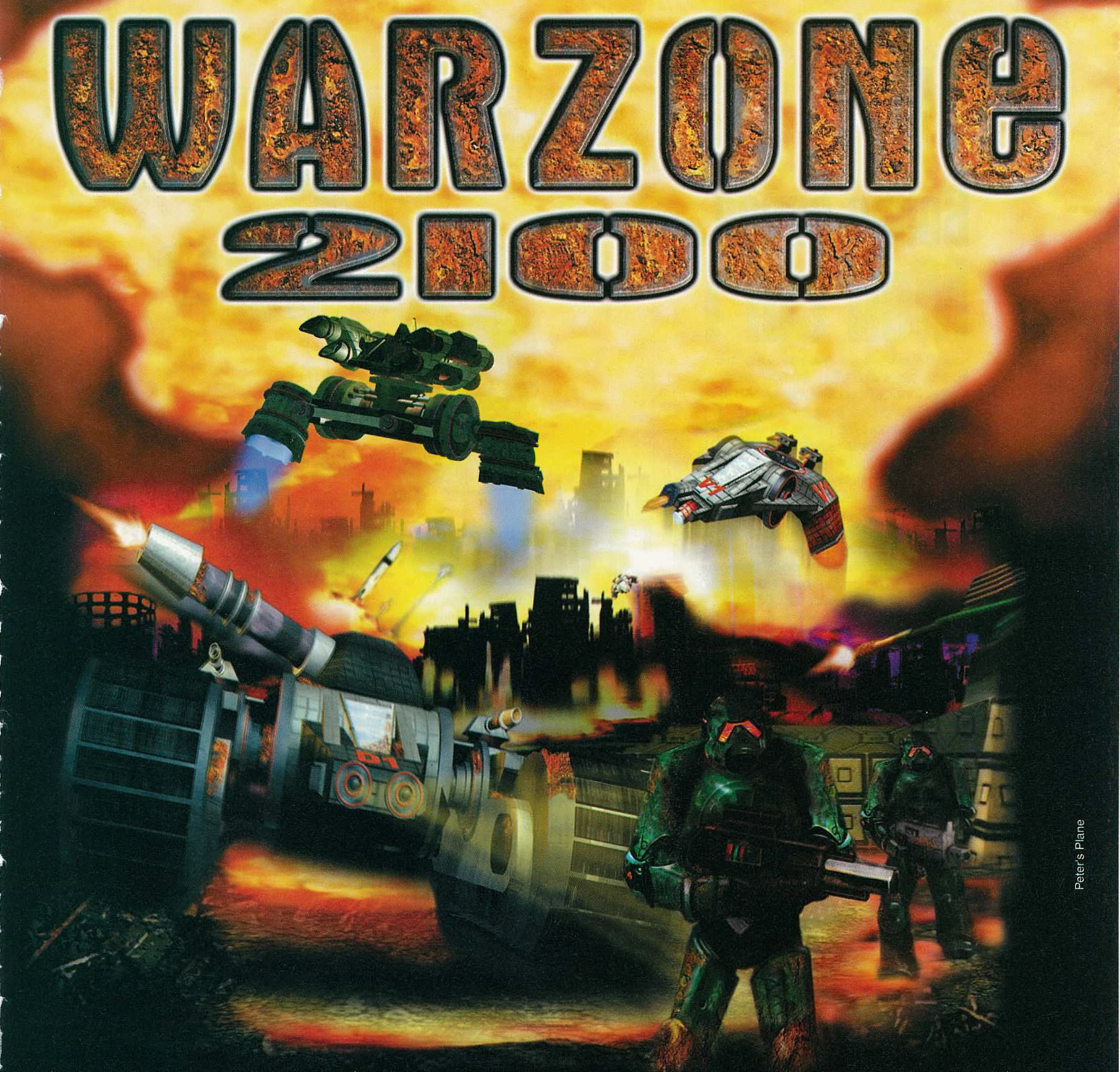
Infogrames prend du poids

Infogrames vient de racheter 50 % du capital de Canal+ Multimédia. On savait déjà que Canal+ et Infogrames avaient des responsabilités partagées, à hauteur de 50 % chacun, dans la chaîne Game One, sur le Câble. Eh bien, c'est Gilles Lioret, le président-directeur général de Game One, qui devrait en fait prendre bientôt la présidence de Canal+ Multimédia.



La charrue avant le Duke

Alors que leur jeu est toujours repoussé aux calendes grecques, 3D Realms planifie déjà les premiers add-on pour Duke for Ever, qui seront sous-traités. Commentaire de George Broussard, le président de la firme : « Après Duke for Ever, nous voulons passer directement à un nouveau jeu. Par contre, nous surveillerons de près ces produits pour être certains qu'ils seront meilleurs que ceux qui avaient été conçus pour Duke Nukem. ». Effectivement, pas un seul add-on n'arrivait à la cheville du Plutonium Pack, qui était fait maison. Mais bon, George, tu te disperses là. Les add-on, on verra plus tard hein. Pour les autocollants aussi.


WARZONE
2100
Peter's Plane


WARZONE
2100
EIDOS



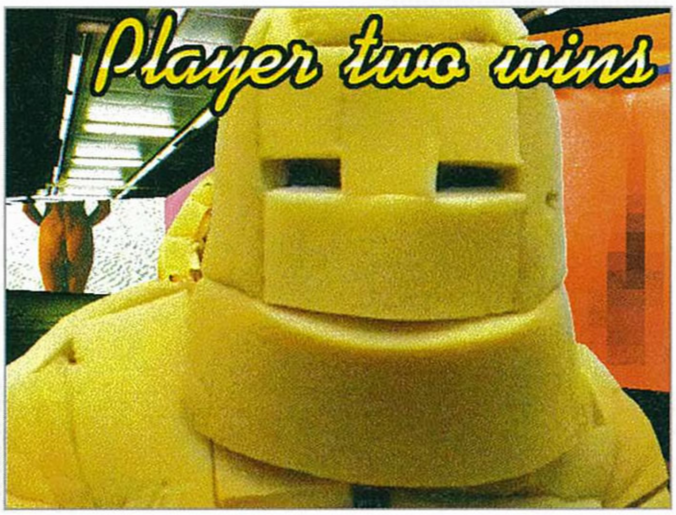
D'après Kiraz

Bonne année. Mon cul !

Happy.99.exe est un nouveau virus qui se reprend par e-mail. Son fonctionnement est simple : il s'incruste et altère votre winsock32.dll et s'ajoute en tant que pièce jointe à tout le courrier que vous envoyez. Parfois, au détour d'un message, vous verrez ce petit fichier exécutable envoyé par quelqu'un que vous connaissez bien. Ne l'ouvrez surtout pas, sous peine de devenir un vecteur de ce petit truc débile. En un mois, la chose s'est répandue comme une traînée de poudre, depuis la Silicon Valley. Créé par un de ces crétins de hackers, rejeton de la génération du bonheur, l'envoi en masse de ce virus (j'en reçois quatre par jour dans mon courrier) ralentit le réseau comme en 88 avec le « worm », son ancêtre direct. Si vous êtes infecté, il n'y a que deux choses à faire : 1°) Garder le profil bas, sinon vous allez passer pour un abruti. 2°) Acquérir un bon anti-virus régulièrement mis à jour. Des infos au **http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/3652/SKA.HTM**

La danse du MILIA

Au rythme du concert des téléphones portables, la principale danse observée au cours de ces quatre jours de Salon fut l'autocongratulation. Et vas-y que je t'annonce des projets de maître du monde. Et vas-y que je te signe des accords bilatéraux de partenariat machin-truc. Et vas-y que je suis fier d'avoir la plus grosse. La plus grosse quoi ? Oh, quel esprit mal tourné vous avez ! La plus grosse vente de jeux, évidemment ! Et comme si le fait d'avoir vendu plein de CD ne leur suffisait pas, les meilleurs ont en plus reçu chacun un joli prix ECCSELL. Vous l'avez sans doute déjà remarqué, mais dans ECCSELL, il y a ECC et Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir, lequel se la jouait grand maître de cérémonie. Et les vainqueurs furent :



Prix ECCSELL Platine (CA 1998 supérieur à 50 millions d'euros) :
Tomb Raider III / Eidos Interactive (68),
Gran Turismo / Sony Computer Entertainment Europe (66),
FIFA 99 / Electronic Arts (50).
Prix ECCSELL Or (CA 1998 compris entre 15 et 50 millions d'euros) :
World Cup 98 / Electronic Arts (48), Legend of Zelda / Nintendo (39), Tomb Raider II / Eidos Interactive (39), FIFA : Road to the World Cup 98 / Electronic Arts (37), Tekken 3 / Sony Computer Entertainment Europe (36), Colin McRae Rally / Codemasters (30), Resident Evil 2 / Virgin Interactive Entertainment (29), Banjo & Kazooie / Nintendo (26), Tomb Raider / Eidos Interactive (26), V-Rally / Infogrames Entertainment (22), Super Mario 64 / Nintendo (21), TOCA Touring Car / Codemasters (21), F1 World Grand Prix / Nintendo (20), Formula 1 98 / Psygnosis (20), Spyro the Dragon / Sony Computer Entertainment Europe (20), GoldenEye 007 / Nintendo (19), Crash Bandicoot / Sony Computer Entertainment Europe (17), Grand Theft Auto / Take Two Interactive (17), Commandos : Behind Enemy Lines / Eidos Interactive (16), Age of Empires / Microsoft (15), Anno 1602 / Infogrames Entertainment (15), Crash Bandicoot 3 / Sony Computer Entertainment Europe (15), Diddy Kong Racing / Nintendo (15), Flight Simulator 98 / Microsoft (15), Hercules / Disney Interactive (15).

CES SAUVAGEONS ivres DE VIRTUEL

Ils s'appellent « Le Scénario » et ils m'envoient leur CD de rap. Comme je m'y connais autant en rap que le Pape, j'appelle Gana à la rescousse. C'est un peu notre jeune à nous, Gana. Il porte une casquette et des chaussures de sport. Je lui passe l'étrange musique. Il dodeline de la tête en rythme, puis lâche : « Cool ! Tu m'le files ? ». Ça doit pas être nul. Il mate la pochette et regrette l'absence d'un duo avec quelqu'un de célèbre, genre Simone Weil. Bizarres, ces jeunes. Bon, vous êtes quand même en droit de vous demander pourquoi je vous parle de rap ? Parce que leur première fournée de CD audio sera filée avec un jeu gratos de leur cru. Ah... ça c'est de mon ressort. Je le lance... Eh, eh, comment c'est naze. Trop poilant. Un genre de Mortal Kombat des poubelles. On joue les mecs du groupe qui affrontent un gros bonhomme en mousse, un pauvre plouc en K-way, un Godzilla en latex, etc. Sans prétention, marrant, vraiment une bonne parodie. Note d'intérêt ? Euh... 0 % mais avec un mégastar. Au fait, j'ai rien pigé à l'histoire... Finalement, il est mort ou vivant, Chevènement ?

Batman

Ubi Soft, en partenariat avec Warner Brothers, prépare un jeu de plate-forme 3D tiré de la cultissime série télé « Batman ». C'est prévu pour l'an 2000, sur PC et Dreamcast.



STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR : INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR : STUDIO
SORTIE PRÉVUE : MAI 99



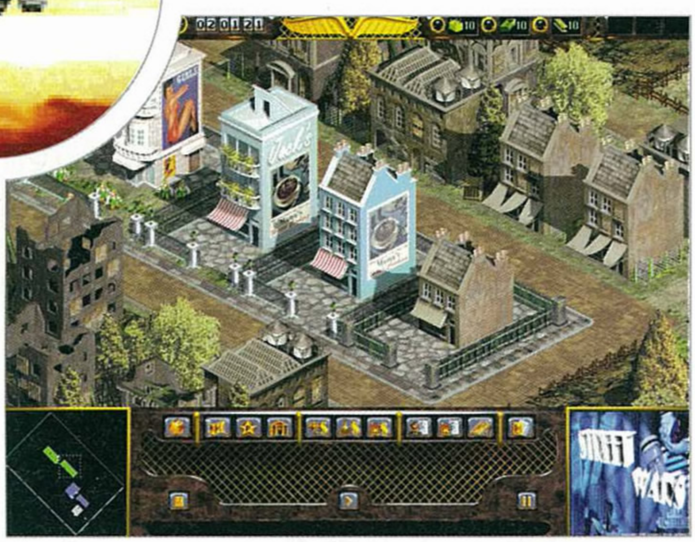


Street WARS





▲ Grand moment d'éclate : le chien du voisin soufflé par un champignon nucléaire.



De nouveaux bâtiments ont fait leur apparition et, pour notre plus grand bonheur, il y a des pin-up sur les murs ! ▶

Il y aura une suite à Constructor, ce jeu sorti il y a déjà un an et demi, et dans lequel vous preniez la place d'un promoteur immobilier. Vous deviez remplir plein d'objectifs différents, comme occuper plus de 90 % de vos terrains, construire tous les types de bâtiments existant, amasser une somme minimale, mais considérable, ou encore vous faire bâtir un mausolée sur le dos du contribuable, le tout en respectant scrupuleusement les sautes d'humeur de vos locataires et propriétaires. Probablement parce que le titre original appartient toujours à Acclaim, ce jeu s'appellera " Street Wars " (ça c'est marrant comme coïncidence, Star Wars épisode 1 sort aussi au mois de mai aux États-Unis). Cette suite sortira chez Infogrames, et sera développée par une partie de l'ancienne équipe du Système 3, réunie sous son nouveau nom Studio 3. L'interface, les événements, les rencontres, et les unités envoyées sur le terrain seront les mêmes, mais certaines nouveautés feront leur apparition, genre nouveaux immeubles, et nouvelles professions inavouables. Par rapport à Constructor, on espère que la jouabilité sera améliorée et qu'il y aura autant d'éclate et d'humour, sinon plus. En tout cas, d'après les premières pièces que nous avons reçues, l'esprit semble être resté le même.



De " Constructor " à " Street Wars ", la tête des cafards n'a pas changé. ▲



news

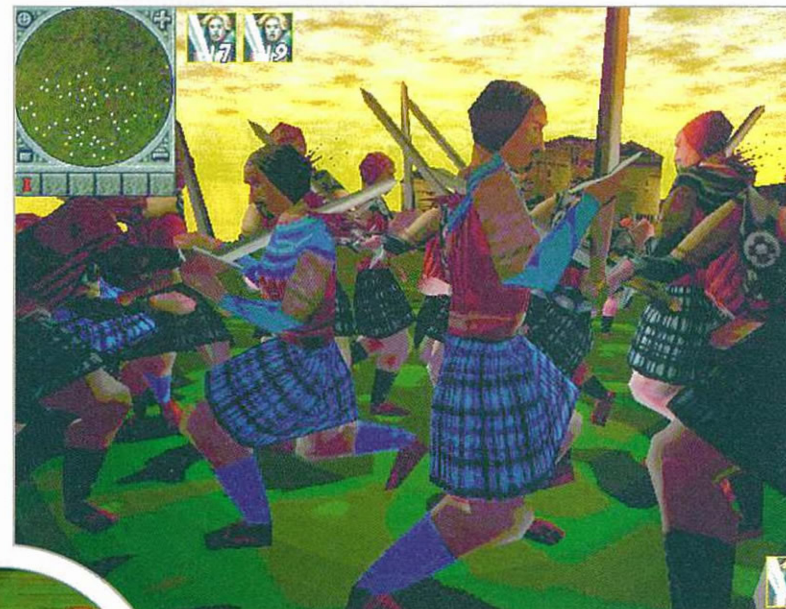




STRATÉGIE
EDITEUR : EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : RED LEMON STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 99



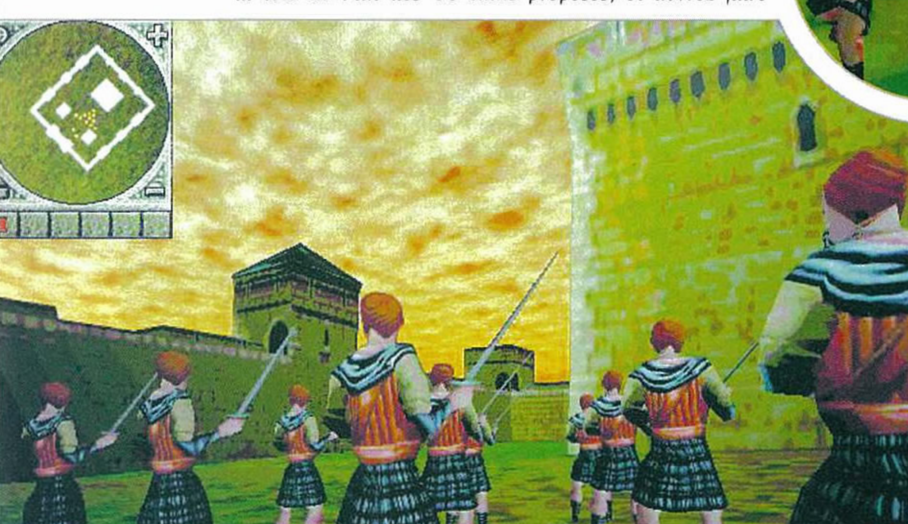
▲ *Pour faire vivre votre armée, vous devrez exploiter judicieusement les ressources de vos territoires.*



BRAVEHEART

Avant de lire la suite, sachez que je n'ai rien contre les Anglais. Bon, Bravehearth va sortir. Ce jeu fait référence à l'œuvre de William Wallace, qui situe son histoire au XIII[e] siècle. Il vous entraînera dans une aventure où vous êtes censé bouter, hors de l'Écosse, ces enfoirés d'Anglais. Anciennement nommé Tartan Army, le jeu sera fait de gestion et de stratégie en temps réel. Pour le premier aspect du jeu, vous n'aurez qu'à gérer quelques ressources et industries par tableaux et graphiques interposés. En ce qui concerne la part de combat, vous dirigerez vos armées sur des terrains en 3D, que vous pourrez faire pivoter à votre gré, à la manière de Myth. Pour re-situer l'action, sachez qu'en Écosse, à cette époque-là, c'était pas le pied : le pays souffrait d'une guerre intestine entre ses différents clans. Ce conflit était savamment orchestré par le roi Édouard d'Angleterre, réputé pour être un enfoiré, spécialisé dans l'exploitation des Écossais, et Écossaises. Vous prendrez la tête de l'un des 16 clans proposés, et devrez faire preuve d'intelligence pour bien exploiter le peu de ressources qui sont offertes. Seuls vos instincts de sauvage guerrier vous permettront de repeindre le sol écossais du sang de l'envahisseur anglais. Vous pourrez organiser vos armées comme bon vous semble, en commençant par les vêtir d'azur pour effrayer l'ennemi. Et puis, vous pourrez organiser des formations pour être plus efficace, sur des batailles qui promettent d'être extrêmement denses. Plusieurs options de combats vous seront offertes, et vous pourrez obtenir plusieurs conditions de victoire. Ainsi, vous pourrez vous allier une partie de la population démoralisée par vos attaques funestes, en pillant leurs villages, par exemple, et en brûlant leurs vivres. Attendez-vous donc à un jeu de stratégie complet, et de grande envergure, dans son épopée comme dans le nombre des belligérants attendus sur le champ de bataille.





▲ *Vous pourrez organiser des formations au sein de vos troupes, soit pour optimiser vos attaques, soit pour mieux encaisser celles de vos adversaires !*




GENERATION 32 Mo
GRAPHICS BY rage 128 ATi
Processeur ATI RAGE 128
Fabuleux accélérateur graphique 128 bits 3D, 2D et DVD !
• 3D foudroyante en 32 bits
• Jusqu'en 1920 x 1440 en 32 bits
• Décompression DVD/MPEG-2 100% matérielle
• Moteur optimisé OpenGL 1.2 avec pilote ICD
• Déjà prêt pour DirectX 7 et Windows 2000
XPERT 128
Parfaite pour le PC familial ou bureautique
16 Mo AGP 2X
Version OEM uniquement
RAGE MAGNUM
Idéale pour professionnels exigeants
32 Mo AGP 2X
Version OEM uniquement
RAGE FURY
Solution ultime pour les passionnés de jeux
32 Mo AGP 2X et sortie TV
Versions OEM & Retail
RAGE FURY
Cartes en version OEM : Pour activer la décompression MPEG-2 100% matérielle, le logiciel ATI DVD Player 3.0 (ou supérieur) commercialisé séparément est indispensable. Revendeurs, contactez votre grossiste ATI.
www.atitech.com
ATi
© Copyright ATI Technologies Inc. 1999 - Photos non contractuelles

Baldur's Gate : Tales of the Sword Coast



DATA DISK - **EDITEUR : INTERPLAY**
DÉVELOPPEUR : BIOWARE
SORTIE PRÉVUE : AVRIL 99



▲ *Oui oui oui, on pourra faire un tour en bateau. Ah, le vent du large, les embruns, le roulis, tout ça ! Putain de mouettes !*



Moi je dis : y a du Smashing Pumpkins dans l'air... ▶

Le brouillard commence à se lever sur la Côte des épées et sur Tales of the Sword Coast, la « suite » de Baldur. En fait de suite, ce data disk permettra d'élargir son horizon, puisqu'il rajoute de nouveaux lieux à la carte existante, mais ne s'inscrira pas, à proprement parler, dans la continuité du Baldur d'origine (enfin, d'Interplay, si vous me suivez). On pourra, dans cette optique, importer ses personnages, histoire de continuer à les monter de niveau ; ben oui, la ridicule limitation à 89 000 points d'expérience trouve ici son explication. Les développeurs, qui ne sont pas encore fixés, laissent présager pour le moment d'une progression au niveau 9. Ou-plus-mais-ça-dépend. Bref, c'est pas très clair mais ce qui est certain, c'est qu'il y aura de nouveaux sorts avec moult effets pyrotechniques. Petite parenthèse au passage : l'utilisation de cheats ou de programmes (LevelCap qui traîne sur le Net) permettant de passer outre la limitation de l'xp rendra (mhhh... ou « rendrait ») les sauvegardes inutilisables avec TSC. Au mieux, le niveau sera rabaissé à 89 000 xp. Je referme la parenthèse à cause des courants d'air. On pourra aussi (re)commencer une partie et dans ce cas, bénéficier d'un monde plus étendu (et un peu différent) comportant plus de quêtes, celles liées aux guerres amniènes et les nouvelles. Apparemment très maritimes, les quêtes de ce data disk amèneront le joueur à visiter une île (vers Eauprofonde ?) et autres lieux pittoresques. En tout, seulement 4 nouvelles zones ; mais à ce qu'il paraît, les lieux devraient comporter de nombreuses bâtisses et souterrains à plusieurs niveaux. Interplay table sur une vingtaine d'heures de jeux supplémentaire, ajoutée au jeu de base. Argh ! c'est peu.

Les règles de base resteront les mêmes, mais quelques petites modifications devraient néanmoins voir le jour : 2 menus d'armes rapides (à l'exception des Clercs/Voleurs, Magiciens/Voleurs et Guerriers/Magiciens/Voleurs).

La vitesse des projectiles (magiques ou non) sera doublée, et fort logiquement, le backstab ne sera possible qu'à la condition que le voleur attaque dans le dos. Les zones d'effet de certains sorts devraient également se





▲ *Allez savoir pourquoi, le streum à gauche et oim, j'ai pas l'impression qu'on sera superpotes.*

rapprocher de la « réalité », telles les Boules de feu, Glisse et autres Toiles d'araignées. Le mode multijoueur restera identique (à quand des « map » spécifiques ?), à ceci près qu'une fois TSC installé, les autres joueurs devront également le posséder. C'est logique, au vu des modifications apportées à la carte du monde et aux sorts.

Et le reste ?

Naturellement, on pourra trouver de nouveaux objets, mais rien de vraiment différent. Forcément, rien ne ressemble plus à un bidule magique qu'un autre bidule magique. Côté monstres, voui, il aura aussi de la nouveauté, nan, on ne sait pas quoi ni combien. Pas des masses, d'après Interplay, mais pas un seul non plus. Puisqu'on est entre nous, je les trouve un peu crétins, chez Black Isle, de se la jouer « mystère ». Avec 230 000 jeux vendus en Europe, 250 000 aux États-Unis, je ne vois pas l'intérêt de faire languir autant de joueurs accros. Ça soulage. Or donc, côté sorts, les clercs et mages devraient bénéficier de nouveaux scrolls de niveaux 4 et 5, une vingtaine en gros. Bon plan, des sorts de haut niveau feront leur apparition. Euh... attendez... une nouvelle vient de tomber sur nos téléscripteurs... Mhhh.... Ah... mauvaise nouvelle, vous les prendrez dans la gueule, car seuls les monstres en auront l'usufruit. Quand on sait qu'une centaine de nouveaux NPC batifoleront dans les parrages, ça promet. En revanche, aucun nouveau perso susceptible d'être engagé n'est annoncé. Sinon, nouvelles voix (en VO en tout cas), nouvelles cinématiques et nouvelle coupe de cheveux en ce qui me concerne... mais je m'égare. Techniquement, ce sera toujours aussi lowtech, puisque l'accélération 3D sera le grand absent de l'affaire. Cela dit, le graphisme sera tout de même amélioré, mais grâce aux dessinateurs. Baldur en Direct3D, ce sera pour Baldur 2. Enfin, s'il y a une suite, hein, comme le rappelle Interplay. Décidément, ce goût du secret est ridicule. Quand on récupère la licence TSR, qu'on vend 500 000 pièces et qu'on dispose d'un système de création souple, on sort des suites et on compte ses sous. Et en silence. Non mais !

Enfin, tout ça pour dire que Baldur, je veux en bouffer pendant des années. Ce serait vraiment trop injuste de s'être fadé la très inégale saga TSR chez SCI, pour finalement visiter les Royaumes Oubliés™ au pas de course.

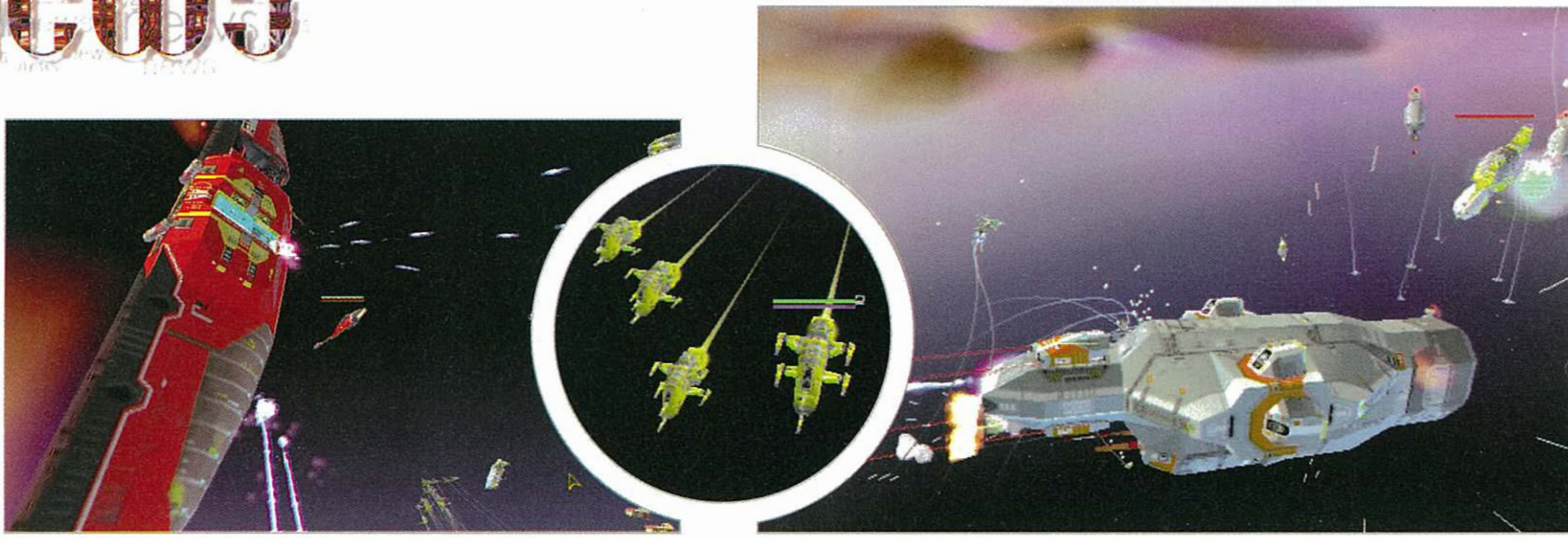




▲ *C'est un mix entre Diablo et Sanitarium. À mon avis, ce coin est superglauque*

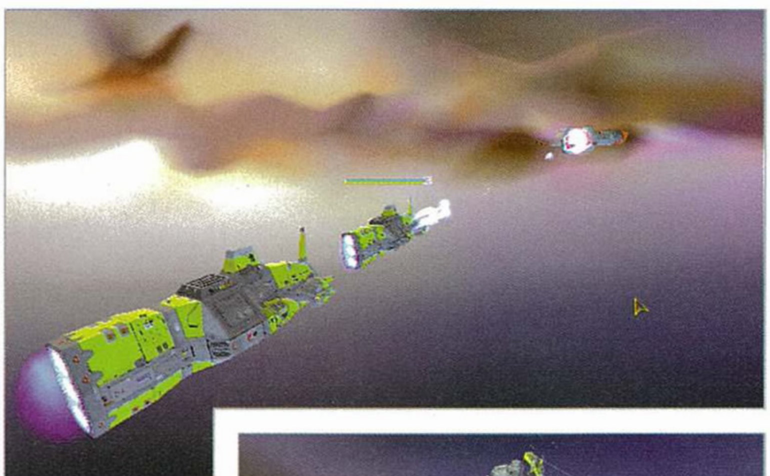


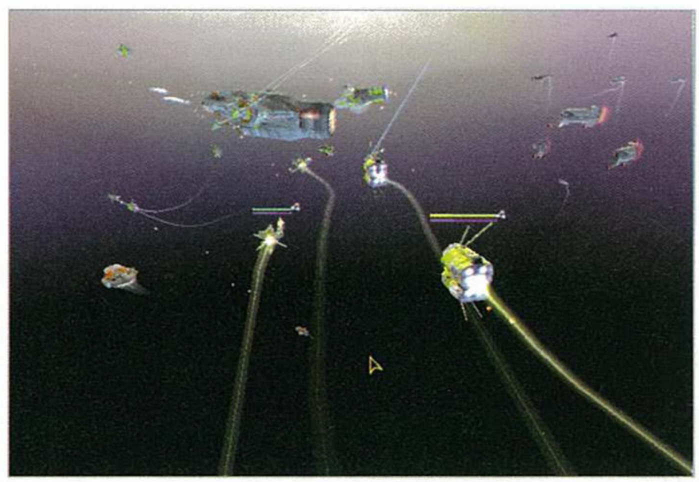




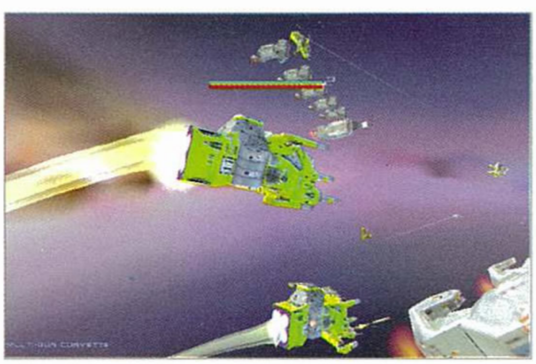
Homeworld

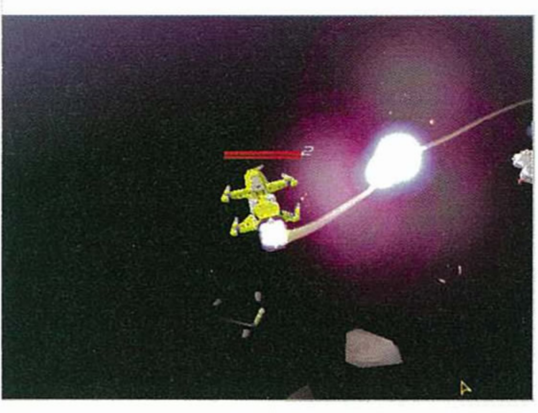
STRATÉGIE TEMPS RÉEL SPACIALE EN 3D - EDITEUR : SIERRA STUDIOS - DÉVELOPPEUR : RELIC - SORTIE PRÉVUE : MAI 99













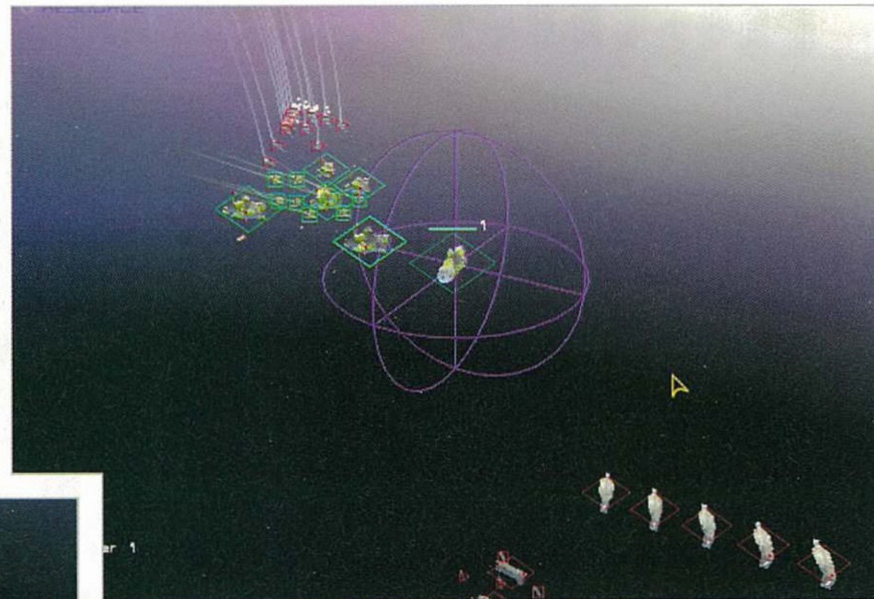
◀▲ *« J'en ai deux dans ma queue ! Mayday, Mayday ! Bon sang, j'en prends plein la g... »*

Et dire qu'il était prévu pour octobre 98... Il faut bien avouer que, quand je l'avais vu lors du salon des jeux vidéo de l'E3 à Atlanta, en mai dernier, il semblait très avancé. Mais voilà, apparemment, ils veulent prendre le temps de peaufiner leur bébé, les Canadiens de chez Relic. Du coup, Homeworld ne sortira vraisemblablement en France qu'en mai prochain. Ça, c'est la mauvaise nouvelle.

La bonne nouvelle, c'est que nous avons reçu une version jouable très impressionnante : je me fais avoir à chaque coup avec ce jeu, mais nom d'un pingouin que c'est beau ! De nombreux effets graphiques ont été ajoutés (les différents tirs des vaisseaux suivant leurs armes notamment) et on commence à avoir une idée de l'environnement sonore : pas encore beaucoup de musique, mais une gestion incroyable des conversations entre pilotes pendant le combat. Ils s'interpellent, se demandent de l'aide, se congratulent ou cherchent à évaluer la situation, le tout à travers les grésillements des radios de bord.

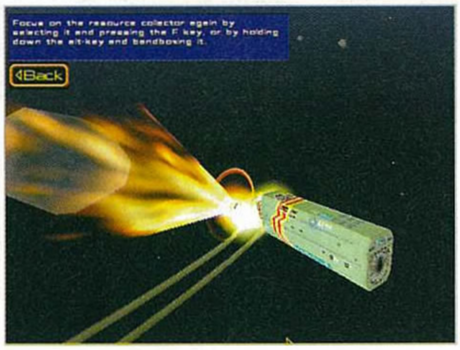
La version bêta que nous avons ne présente pas la campagne solo : on peut jouer en mode « escarmouche » contre l'ordinateur (c'est-à-dire sur une carte multijoueur, mais tout seul) ou en réseau. Ce que j'ai pu essayer de cette dernière option m'a mis l'eau à la bouche, même si la bêta nous a toujours plantés dès les premiers engagements sérieux. Autre très bonne nouvelle, les développeurs travaillent à un mode tutorial dont les prémisses actuelles laissent augurer du meilleur : la découverte de l'interface et du gameplay du jeu pas à pas, souris en main, est un vrai plaisir. Les premières parties que j'ai faites contre le Docteur Pentium confirment ce que Wanda vous annonçait dans le reportage du numéro 100 : les spécialistes de la stratégie temps réel vont devoir remettre en

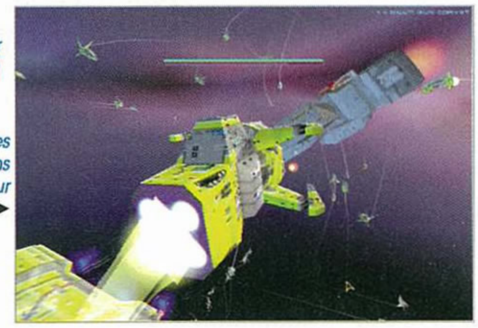




▲ Avec la surimpression tactique, on peut voir le périmètre d'action de la frégate de défense.

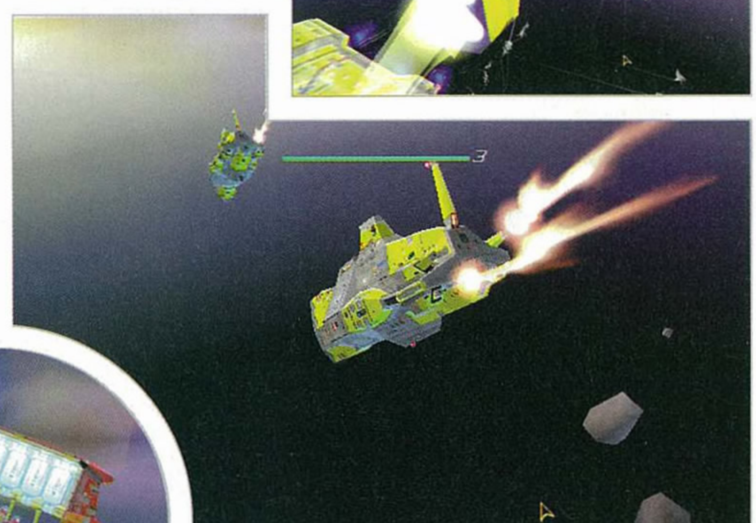


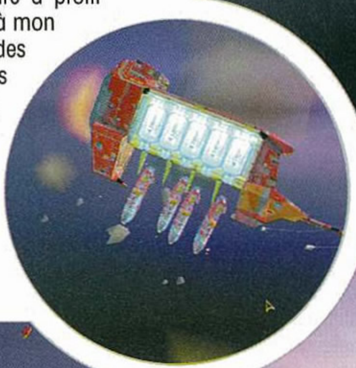




Des corvettes multicanons bourdonnent autour d'un destroyer ennemi. ▶

question leurs habitudes. En effet, d'une part la gestion véritable de la 3D oblige à des raisonnements inhabituels : il faudra penser à vérifier ce qui vient d'en haut et d'en bas, par exemple. Ça a l'air bête comme ça, mais vous comprendrez quand vous vous serez fait avoir par une diversion à la verticale et que vous aurez pris une bordée de torpilles à plasma dans les réacteurs, aimablement fournie par les bombardiers venus du dessous, vous ferez moins les malins. D'autre part, il se confirme que l'intérêt tactique de Homeworld en multijoueur tiendra surtout au micro-management des gigantesques batailles spatiales qui se préparent : comment placer les vaisseaux de sa flotte, comment prendre les destroyers adverses à revers sans s'exposer, bref tout ceux d'entre vous qui ont été amiral dans une vie antérieure pourront mettre à profit leurs connaissances. En tout cas, moi, j'ai d'ores et déjà mon unité préférée : les chasseurs de défense. Ce sont des espèces de drones armés de canons de petits calibres ultra-rapides qui ciblent… les projectiles adverses ! Mis dans le même groupe que des intercepteurs, ils vont se répartirent naturellement en binômes, chacun agissant comme un ailier et protégeant un intercepteur des tirs de DCA : c'est extraordinaire à observer pendant un combat. J'aime bien aussi le destroyer lance-missiles, mais c'est moins subtil. Quoiqu'il en soit, on en reparle très bientôt.







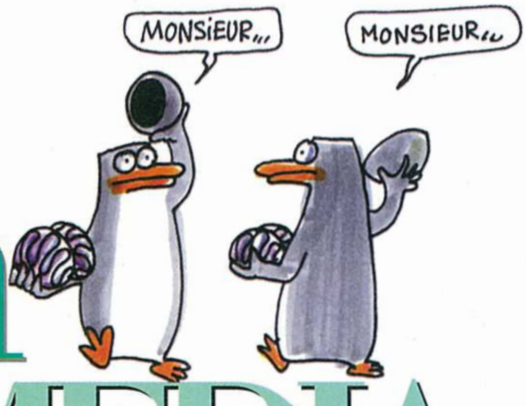
▲ La frégate porte-drones larguent des dizaines de petits drones de défense autour d'elle : radical contre les chasseurs ennemis.



news







Bouttin MULTIMEDIA







La croisade anti-jeu vidéo continue. Armées de leur fidèle sac à main (+3 aux dommages contre les streeters), rassurées par leur foulard chic (protection contre l'humour), leur collier de perles fétiche (+2 contre les gauchistes, +4 contre les homos) et leur armure longue plissée (euh non, aucun intérêt), les bonnes dames de l'association Familles de France (reconnue d'utilité publique, on croit rêver) sont reparties en guerre. Jugez-en vous-même par les extraits suivants d'un communiqué de presse intitulé « Alerte aux jeux vidéo cruels » :« La plupart des hypermarchés (...) diffusent actuellement des jeux (...) particulièrement violents et malsains. Ainsi, pour citer les plus classiques : Doom, Duke Numken (sic), Quake, Mortal Combat (re-sic)... On y assassine et torture à tour de bras .» Je ne ferai pas de commentaires, voyons la suite.

« Une mini-enquête réalisée par Familles de France révèle que parmi 90 enfants entre 9 et 17 ans, 63 % a (re-re-sic) déjà joué à Duke Nukem, 54 % à Doom et 47 % à Mortal Combat .» Vous, je ne sais pas, mais moi, rien qu'à imaginer les amazones du IXe arrondissement interrogeant leur progéniture à la sortie du lycée... eh, eh. Et vous remarquerez la formulation qui rappelle d'autres enquêtes : 43,27 % des jeunes ont déjà fumé du crack pour réviser leurs examens, et 78,32 % assurent que le shit c'est radical pour faire dormir le chat.

Je continue : « Comme l'admettent, depuis plus de 20 ans, l'Association américaine de psychologie (ça fait mieux de citer des Américains, et puis c'est plus difficile à vérifier du coup) et les spécialistes français (pas de noms, c'est vulgaire sans doute), les images violentes ont une influence néfaste sur le comportement des jeunes .» Plus loin, les jeux vidéo sont qualifiés de « véritable drogue (un enfant joue en moyenne 1h30 par jour). » Parfait. Alors, comme les images violentes sont néfastes, et qu'à partir d'1h30 par jour une activité devient une drogue, je propose de supprimer la télévision (qui regorge d'images violentes et dont la consommation moyenne quotidienne est supérieure à 4h ; eh oui, c'est énorme).

Bon, allez, je finis avec les titres de jeux cités par le communiqué de presse comme étant le summum de l'horreur : « Carmaggedon 2 (jeu de voitures consistant à écraser le maximum de piétons). » Bon, je rappelle tout de même que cette idée date du film Death Race 2000 (1975, avec David Carradine et Sylvester Stallone, un film de Paul Bartel, le réalisateur de Cannonball).

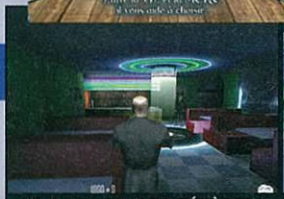
« Resident Evil 2 (scènes de mutilation, de cannibalisme, etc.) », qui doit tout à La Nuit des morts vivants (un film de 1978, par George A. Romero). « G.T.A. (le joueur est un criminel défiant la police) », ouais, peine de mort pour Martin Scorcese (qui est quand même l'auteur de tous ses films ; tiens, et puis Francis Ford Coppola aussi, pour faire bonne mesure). Tout ça pour dire que, dans bien des cas, l'univers du jeu vidéo n'est rien d'autre que celui du cinéma... Mais j'argumente, j'argumente et j'oublie de dire le principal : tout ça c'est de l'imbécillité réactionnaire. Cela dit, je ne leur en veux pas : moi aussi, plus je vieillis, moins j'aime les jeunes.



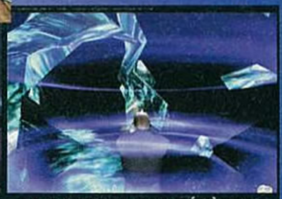
Les nouveautés sont chez Micromania



Un jeu irréel en 3D temps réel ! Détails, décors, dialogues : "Le Gardien des Ténèbres" plongera le joueur dans les arcanes d'un voyage initiatique sans retour.



LE GARDIEN DES TÉNÈBRES



LE GARDIEN DES TÉNÈBRES

RESIDENT EVIL 2



RESIDENT EVIL 2



RESIDENT EVIL 2

Des graphismes exceptionnels et des personnages encore plus réalistes pour des heures de jeu encore plus angoissantes.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte



Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

LES MICROMANIA

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE Nouveau
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

59 MICROMANIA LEERS Nouveau
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

68 MICROMANIA MULHOUSE Nouveau
C. Ccial Carrefour Ile Napoléon 68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

45 MICROMANIA ORLÉANS Nouveau
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert le dimanche
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Ccial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR - C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ccial Rosny 2
93110 Rosny-sou-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Ccial Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Ccial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Ccial Auchan Barnéoud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES - C. Ccial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA EURALILLE - C. Ccial Euralille
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut Face entrée BHV
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

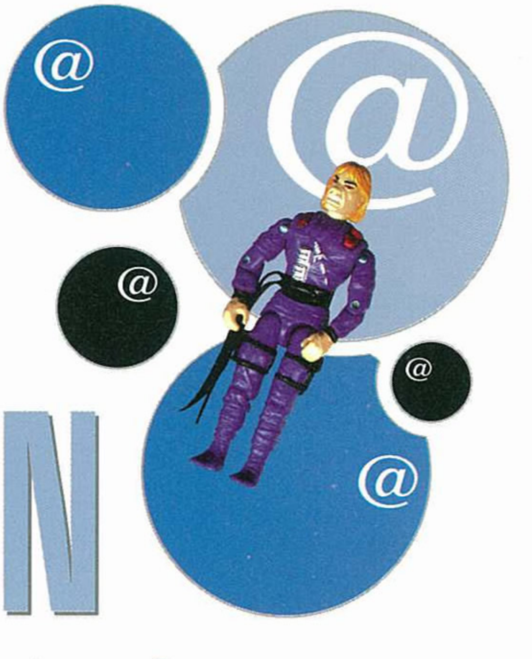
83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR - C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.*

JoystiCk CONNectION



www.joystick.fr
www.joystick.fr
www.joystick.fr
www.joystick.fr
www.joystick.fr
www.joystick.fr

Après quelques mois de coma, le site de Joystick revient à la vie. Son état est pour l'instant stable, le rythme est un peu bas, il est encore engourdi. Les toubibs Fraggle, David, et Willman se chargent de la période de convalescence sous l'œil bienveillant du bon docteur Kant. D'apprentis chirurgiens esthétiques ayant opéré un premier lifting, ils se transforment en sages-femmes travaillant sur la ponte d'un tout nouveau site aux alentours de fin avril, début mai. Ils ont plein d'idées mais attendent vos suggestions sur willman@joystick.fr et fraggle@joystick.fr. C'est le moment de faire partager vos fantasmes ergonomiques les plus fous. Pour l'instant, des news, toujours des news, tous les jours. Vous retrouvez une bonne partie de ce numéro en ligne, l'ambiance des forums y est toujours cordiale, la joycam fonctionne à nouveau après une période de mise en veille due au déménagement. La FraggleTV est de retour. Il y a toujours un canal IRC #joystick (sur irc.grolier.fr par exemple). Une rubrique " jobs " est apparue où vous pouvez trouver du taf. Vous pouvez vous abonner en ligne (c'est pas cyber-chouette çà ?).





Thérapie de groupe

Dans deux semaines, Fraggle va tenter une expérience médicale, avec 256 malades répartis en deux groupes : un de Quake II et un de Half-Life. Deux séries de matchs éliminatoires auront lieu du lundi 15 au vendredi 19 mars. Chaque vainqueur remportera une ATI Rage 128 32 Mb. Les pré-inscriptions avaient été lancées pour nous donner une idée du nombre de joueurs et des horaires idéaux. Les inscriptions finales ont lieu depuis le 22 février jusqu'au 5 mars. Tous les renseignements sont sur le site. Nous vous proposons maintenant des statistiques en temps réel. Plus besoin de lancer le jeu pour voir s'il y a du monde. Tout est disponible dans la rubrique serveur en dhtml (David râle toujours, mais maîtrise de mieux en mieux) et c'est jooooli tout plein. Si vous voulez laisser des messages d'insultes à vos futures victimes, un Forum " Les serveurs de jeux " a été créé. Ivan le Fou y aurait même proposé à Famille de France de le rejoindre sur Half-Life, histoire de repeindre les murs pour pas cher. Bientôt, nous vous proposerons un annuaire rempli de personnes à tuer pour se défouler sainement.

La rubrique Serveurs éradiquez le stress

Pensez à toutes les petites frustrations de la journée. Au métro aux heures de pointe, au boîtes d'alerte de Windows 98, au Net à 0,1 Kb/s, à la fois où un mec vous a mis 90 frags à 8 dans la tête à Half-Life (Ivan le Fou paiera un jour). Pensez à tout cela. Voilà, laissez la fureur emplir votre esprit. Bien. Pensez-y encore un coup. Là. C'est mieux. Maintenant, avec Club-Internet, nous vous proposons tout un tas de remèdes sur le site pour évacuer :

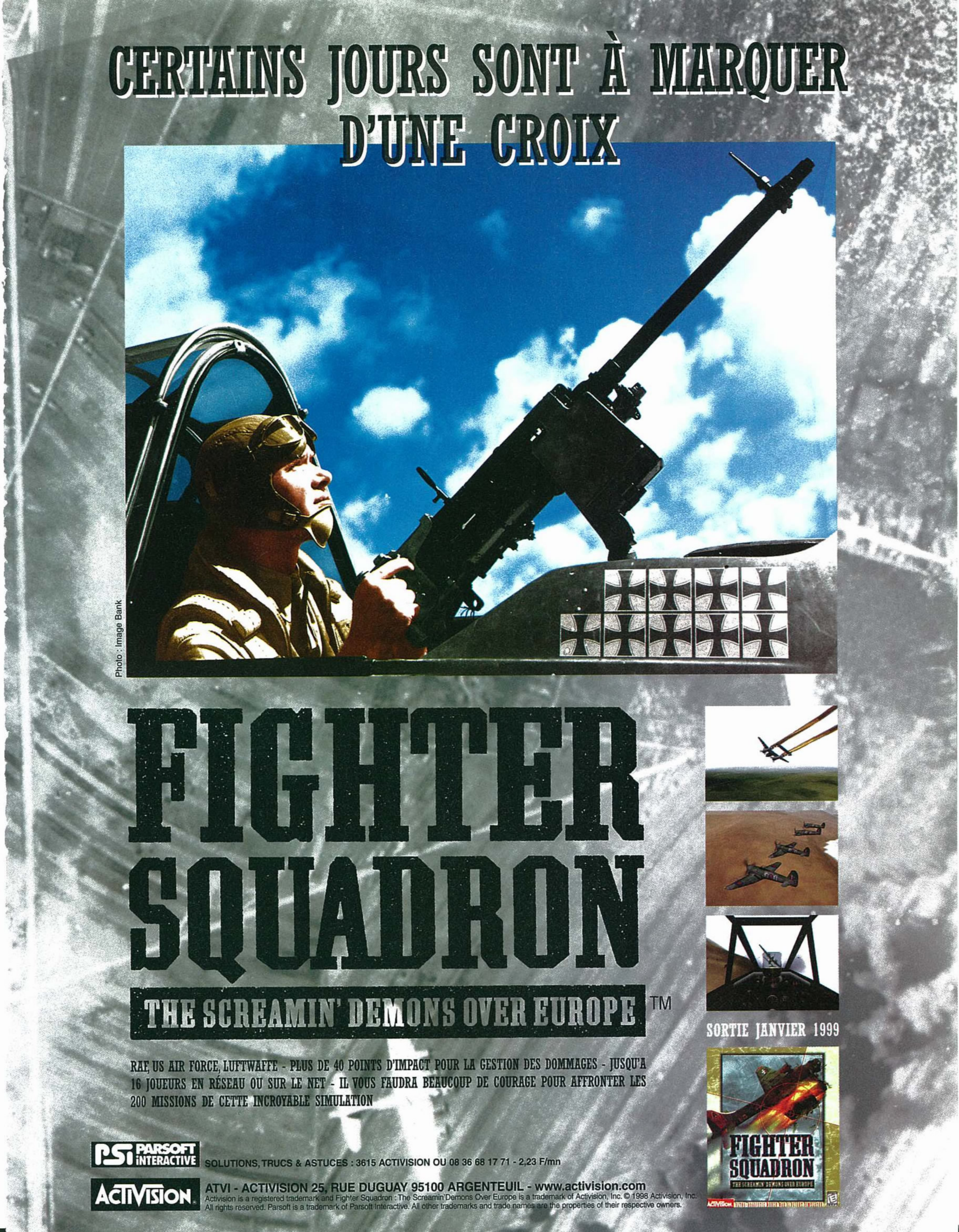
Quake I, homéopathique, avant de dormir - Laboratoires ID Software
Σ Arena : *dans la console, tapez " connect quakeworld.joystick.fr:27502".*
Σ Duel : *dans la console, tapez " connect quakeworld.joystick.fr:27500 ".*

Quake II, en sachet, matin, midi et soir - Laboratoires ID Software
Σ Lithium : *dans la console, tapez " connect quake2.joystick.fr:27910 "*
Σ Duel : *dans la console, tapez " connect quake2.joystick.fr:27911 ".*
Σ Battleground : *dans la console, tapez " connect quake2.joystick.fr:27912 ".*

Half-Life en sirop, 43 fois par jour - Laboratoires Valve Software
Σ *Sélectionnez " Half-Life@joystick.fr " ou l' IP 194.158.97.90, port 27015.*

Shogo, phytothérapie - Laboratoires Monolith Productions
Σ *Dans "multiplayer", faites "connect" et entrez " shogo.joystick.fr " comme adresse du serveur.*

Non synthétisés au bouclage mais disponibles en pharmacie dès la sortie du magazine :
Unreal suppositoires (dans le cul) - Laboratoires Epic
Sin, en poudre, pas trop - Laboratoires Ritual Entertainment.
Quake II Action, à sucer - Laboratoires ID Software
Half-Life Team Fortress Classic, ne pas dépasser la dose prescrite sous peine de crise d'épilepsie - Laboratoires Valve Software.
Toujours en phase de recherche et développement, Starsiege Tribes, en infusion, beaucoup - Laboratoires Dynamix.



CERTAINS JOURS SONT À MARQUER D'UNE CROIX
Photo : Image Bank
FIGHTER SQUADRON
THE SCREAMIN' DEMONS OVER EUROPE ™
SORTIE JANVIER 1999
RAF, US AIR FORCE, LUFTWAFFE - PLUS DE 40 POINTS D'IMPACT POUR LA GESTION DES DOMMAGES - JUSQU'A 16 JOUEURS EN RÉSEAU OU SUR LE NET - IL VOUS FAUDRA BEAUCOUP DE COURAGE POUR AFFRONTER LES 200 MISSIONS DE CETTE INCROYABLE SIMULATION
PSi PARSOFT INTERACTIVE
SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ACTIVISION
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com
Activision is a registered trademark and Fighter Squadron : The Screamin'Demons Over Europe is a trademark of Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. All rights reserved. Parsoft is a trademark of Parsoft Interactive. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

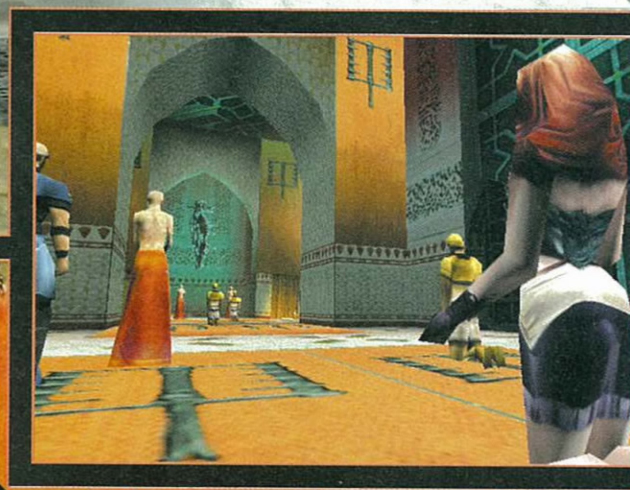
Reportage

PAR IANSOLO



Quantic Dreams, voilà un joli nom pour un jeune studio français plein de talent et d'ambition. Depuis 97, date du premier reportage dans Joy, de l'eau a coulé sous les ponts. Un éditeur a été trouvé (Eidos) et Omikron, leur premier jeu, est en phase de finalisation. Même qu'on est retourné les voir, les p'tits gars de Quantic.









Omikron

GENRE : ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR : QUANTIC DREAMS, FRANCE **EDITEUR :** EIDOS
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 99

Les âmes nomades





Ils ont réglé le problème du parking dans Omikron. Pour se déplacer dans la ville, il suffit d'appeler un slider à partir de son ordinateur personnel. Le pilotage est automatique mais on pourra conduire en manuel, si on le souhaite.

Rendez-vous dans le XVᵉ à Paris. Comme Vibes, Quantic Dreams a reconverti un appartement en base de développement ludique. Un Baby-foot trône dans l'entrée. Mais pas de glandeurs en vue. « On est à la bourre, on est à la bourre... ». Dans chaque pièce des meutes de développeurs, graphistes, animateurs s'escriment devant leur PC. Constituée de 18 personnes en mars 97, l'équipe comprend aujourd'hui 35 coyotes. Du coup, un nouvel appart' a été réquisitionné. David Cage, big boss et principal designer d'Omikron, nous confie qu'au tout début du projet, Quantic développait son prototype dans une pièce insonorisée de 40 m², sans fenêtre, avec une porte en plomb. Maintenant les équipes sont rassemblées par atelier, ce qui facilite la réalisation des phases finales, notamment la mise au point du gameplay.

MÉTEMPSYCOSE CHEZ BLAD' RUNNEUR

Omikron va nous plonger dans une aventure futuriste non linéaire, avec un scénario délirant et des séquences de shoot et de baston dignes d'un beat 'em all. Faut dire que David Cage est un grand fan de softs à la Tekken. Omikron prend place dans un monde en 3D où le joueur est libre de se déplacer un peu partout. Le niveau principal restitue une énorme ville futuriste à la Blade Runner. Le monde très détaillé semble réel. La ville est établie sous un dôme de cristal (le soleil est mort). Des passants déambulent dans les avenues où circulent des motos et voitures sur coussins d'air. Le joueur peut dialoguer librement avec les personnages du jeu, emprunter un véhicule pour se rendre dans les différents quartiers de la ville, acheter des objets dans les magasins... Le joueur a d'ailleurs son propre appartement. Il a aussi un ordinateur greffé sur l'avant-bras. Oui, les vieux de la vieille se rappelleront de B.A.T., un chouette de chouette soft sur Atari. La démo nous amène dans le quartier chaud de la ville où des enseignes tape-à-l'œil racolent les libidineux. Dans la boîte à strip-tease nous assistons à une belle démonstration de ce qu'on peut faire avec un simple string et une barre en chrome. Une séquence qui avait déjà rencontré un accueil enthousiaste auprès du public américain lors du dernier Salon de l'E3.



Pour Quantic Dreams, l'objectif était d'avoir un scénario comparable à un film avec une quête principale et des rebondissements. Le concept le plus original d'Omikron est la réincarnation virtuelle. Au lieu de redémarrer bêtement la partie à chaque mort du personnage qu'il dirige, le joueur se réincarnera à chaque fois dans un nouveau personnage. Il se réincarnera en homme, en femme, en flic, en enfant, en prostipute, en monstre mutant, en pot de fleur... euh non, le pot de fleur, c'est dans le Guide du routard galactique, autant pour moi. Au début de l'aventure, l'âme du joueur est propulsée dans le corps d'un habitant d'Omikron mais on ne sait pas qui il est, ni où il se trouve. Les deux premières heures constitueront notre première mission : découvrir qui nous sommes et pourquoi nous nous trouvons dans ce monde. D'ailleurs peut-on faire confiance à cette jolie gonzesse qui se jette à notre cou en déclarant être notre femme ? Remarquez, on a déjà vu pire, comme entrée en matière. Le monde d'Omikron est gigantesque et les décors ont bénéficié d'une réalisation somptueuse. On ira explorer des catacombes, les quartiers ultra résidentiels de la ville, un niveau dans les glaces... Dans chaque zone, les artistes de Quantic ont créé une architecture originale, des populations autochtones au look d'enfer et une faune exotique comme les remarquables shams des neiges.

CHER DÉMON

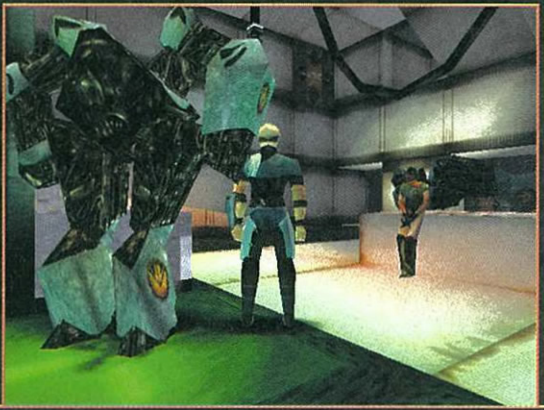
Le joueur ne le sait pas, au début, mais l'univers d'Omikron est une des facettes de la guerre séculaire que se livrent démons et humains. Le maître des démons, Astaroth, a été enfermé dans une cage plongée dans la lave. Pour reconquérir sa force, Astaroth a besoin d'âmes. Et les âmes les plus juteuses sont évidemment celles des joueurs. Pour tout vous dire, c'est Astaroth qui a créé Omikron pour piéger les joueurs. Omikron n'est pas un jeu, ouh la non, naïf que vous êtes. C'est la réalité ! Une sorte d'univers parallèle, comme qui dirait. Si le joueur perd, il sera

Omikron Les âmes nomades









damné pour l'éternité. Brrrr. Du coup, il a drôlement intérêt à mettre la main sur Astaroth le fourbe, afin de détruire le réservoir des âmes. Comme si ça ne suffisait pas, rajoutons à tout cela une pincée de théorie du complot. Car évidemment personne à Omikron n'a eu vent de l'existence des démons. Auprès des autres habitants, notre héros passe pour un fou. Heureusement, on rencontrera plus tard les Éveillés, sorte de secte dont les membres ont le pouvoir de voir et de combattre les démons. Les démons se cachent sous une apparence humaine, ne dévoilant leur vrai visage que pour se battre. Le joueur cultivera donc sa fibre parano, incapable de faire confiance aux autres personnages qui peuvent s'avérer être de sales démons.

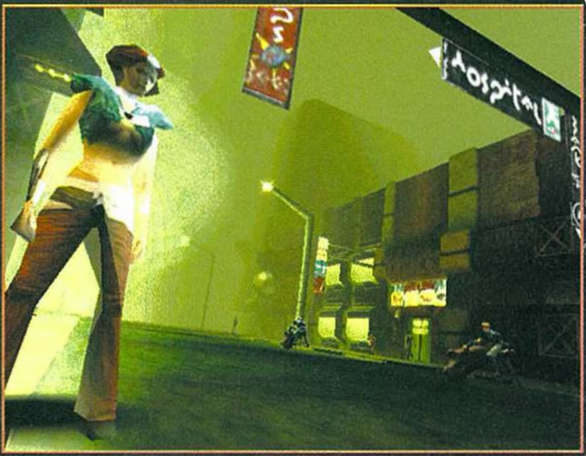
Une autre originalité de l'univers d'Omikron réside dans l'épais background Heroic Fantasy. Des légendes, une antique guerre de Cobalt mettant aux prises des sorciers il y a des milliers d'années… tout ça, tout ça. Le joueur partira ainsi à la recherche d'une épée magique et d'un livre de sorcellerie dans les catacombes. La haute technologie côtoie l'ésotérique avec la religion du Livre Vert. Dans son parcours initiatique, le joueur apprendra à fabriquer et utiliser des sorts : tremblement de terre, télépathie, télékinésie, résurrection de morts…

LA POULE OU L'ŒUF ?

Aux côtés de David Cage, DG de Quantic et game designer, on trouve une sacrée bande de passionnés. Fabien Fessard (féfesse, pour les intimes) programmeur principal et Olivier Demangel, chef des graphistes, ont été rejoints par Loïc Normand, directeur artistique. Plus tous les autres joyeux lurons (voir photo) qui remuent ciel et terre pour tenir la deadline de sortie prévue pour septembre. Olivier entre dans le bureau : « Elle est morte comment Anita ? Strangulation ou coup du lapin ? En fait, strangulation ça serait mieux, ça laisse pas de traces. Ça fera une texture en moins ! » Vous voyez l'ambiance ? David, Fabien et Olivier constituaient l'équipe initiale qui a réalisé le premier prototype en quatre mois, celui-là même qui a décidé John Cavana de signer Omikron chez Eidos. Mais entre l'idée du début et le produit final, nombreuses ont été les étapes. À la différence de tous ces projets où la technologie dicte le gameplay, dans Omikron ce sont les fonctionnalités prévues qui ont engendré le moteur 3D. Le game design s'est fait en totale liberté et les solutions de programmation ont été trouvées ensuite. L'idée de base était la totale liberté du joueur : déplacement, conduite de véhicules, tir, combat… D'où le choix d'un moteur 3D temps réel permettant de mixer les genres aventure et arcade. Le moteur ne devait pas non plus se cantonner à la gestion des intérieurs. Il fallait pouvoir modéliser des paysages extérieurs, une ville immense, une foule d'habitants, des chargements de niveaux transparents pour l'utilisateur. Sans pour autant rejeter des effets graphiques up-to-date à la Unreal. Pour l'aventure, il a d'abord fallu écrire le scénario. David Cage s'est ainsi attelé à la rédaction de la bible d'Omikron : background, description de la ville, de ses habitants. Il s'agissait d'avoir le maximum de détails. Résultat, à l'arrivée, la Bible était gigantesque. Ça faisait un peu peur. 95 % du game design initial a finalement été respecté. Mais… mais il aura fallu un peu plus de temps que prévu pour tout implémenter.

OUTILS SUR MESURE

En aval du boulot de David, Philippe Campbell s'est attaché à peaufiner le game design et le gameplay d'Omikron. L'élaboration du scénario a demandé un an de travail auquel viennent s'ajouter 6 mois pour l'histoire et 3 mois pour les dialogues. Dans certains studios, le passage



du game design à la réalisation provoque de véritables casse-tête, les designers devant sans cesse compter sur le bon vouloir et la disponibilité des programmeurs. Un moteur 3D même réussi ne suffit pas, surtout quand on s'attaque à la création des animations, des scripts d'Intelligence Artificielle ou à la synchronisation des dialogues. Ulahup, barbatruc ! Les gentils programmeurs de Quantic ont créé tout plein de chouettes outils, pour simplifier tout ça. Nous avons donc GEM, le modeleur-mappeur dédié à la 3D temps réel. GALE, l'éditeur d'animation travaillant par arborescence, dans lequel on assigne tous les contrôles. RAM gère tout ce qui est non interactif (habitants, caméras, sons). IAM (Intelligent Adventure Manager) est l'outil de scripting permettant au game designer de tout faire sans passer par le programmeur : appeler les décors, lancer les anims, mettre les sons, relier une action à n'importe quoi dans le jeu. « Le simple fait de rajouter une anim prenait deux jours à un programmeur, un game designer et un graphiste. Grâce à GALE, l'animateur a un contrôle total sur l'animation, les buffers... Avec deux designers, on peut maintenant affiner le gameplay, sans avoir besoin de passer par un programmeur... » nous confie Philippe. Faciliter le boulot des designers, voilà assurément le meilleur moyen d'avoir un gameplay de qualité.



Le seul moyen de battre en duel un démon : le combat au corps à corps.



ALLEZ, HOP, HOP, HOP !

Soyons sournois. Les p'tits gars de Quantic bossent comme des possédés depuis 2 ans, mais pas mal de trucs sont encore en plan. Et si on leur mettait un peu la pression ? Aujourd'hui, le graphisme, les animations et les sons sont terminés. 30 à 35 % du jeu sont complètement finalisés. Mais ce qui reste à faire est crucial : la mise au point. Tout ce qui fait la différence entre un bon jeu et un jeu raté. Plusieurs gros chantiers demeurent.

Tout d'abord, il s'agit de peaufiner les séquences de shoot. À quelle distance les ennemis entendent les détonations ? Quelles sont les réactions de l'IA ? Pareil pour les phases de baston où Quantic continue de parfaire les réglages, doser les combos, affûter la gestion des collisions. Autre point important : la cohérence de l'aventure. Il faut s'assurer que la narration est continue et que le joueur ne sera pas livré à lui-même dans le monde gigantesque d'Omikron. D'autres gros chantiers : la musique et l'animation des visages. En plus du musicien maison, Quantic s'est adjoint les services d'un troubadour anglais, une pointure paraît-il. Mais ces vilains cachottiers n'ont pas voulu me lâcher le morceau. Dick Rivers ? J'en suis pas vraiment sûr. Pour la synchronisation des lèvres et des dialogues, le fameux lipsync, Quantic a fait appel au savoir-faire de la société Tribu. Le lipsync n'est pas en temps réel et chaque phrase est associée à un fichier son et un fichier animation du visage et du corps. Effectivement, lors des dialogues, tout est animé : la tête, les yeux, la bouche. Lors de la visite, David Cage était aussi très fier du système de caméra dynamique qui a demandé un gros travail. Pour avoir plus de souplesse, les caméras sont gérées par un outil spécialisé. Il y a deux sortes de caméras. La caméra cinématique lors des scènes du même nom. Par exemple, quand le héros entre dans une nouvelle pièce, on a droit à un joli travelling, contrechamp, etc. Et la caméra interactive qui est utilisée, elle, pendant toutes les séquences de jeu. Réaliser une caméra qui choisit automatiquement le meilleur point de vue et qui ne va pas se planter derrière un mur, n'est apparemment pas chose facile. D'après ce que j'ai vu, Quantic s'en est bien sorti.

BASTON CAPTURE

C'est plutôt rare dans un jeu d'aventures, Omikron proposera des séquences baston dignes d'un Tekken. On combattra au pied, au poing, avec les dents même, s'il le faut. Les coups seront variés : pif ! paf ! mais aussi des prises, des déplacements autour de l'ennemi, des combos... Tous les mouvements du héros ont bien sûr été réalisés avec la fameuse technique de motion capture, truc rigolo que vous connaissez tous avec des pastilles-machins collées sur des gars en combinaison qui bougent devant des caméras (je sais, c'est lourd, mais je précise pour les nouveaux venus). Quantic n'a pas lésiné sur les moyens puisque les captures de mouvements ont été effectuées par le champion du monde de taekwondo et de jiu-jitsu, Pascal Gentil. Boah l'autre, quand il veut, je le prends à la savate !



Omikron utilisera une technique de lipsync dernier-cri.

L'ÉQUIPE DE QUANTIC DREAMS AU (PRESQUE) GRAND COMPLET

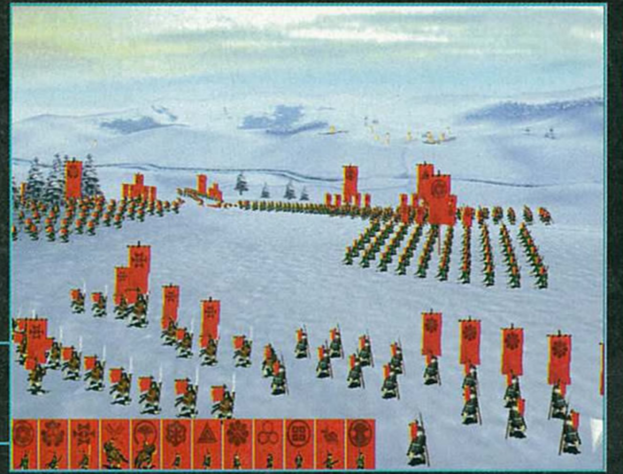
De gauche à droite : François Kermorvan (Codeur), Stéphane Fournier (Codeur), Natalie Chody (Responsable Scripting RAM), Fanta Ouattara (Secrétariat), Stéphane Elbaz (Designer/Mappeur), Antoine Viau (Codeur), Sophie Buhl (Responsable Scripting IAM), Fabien Fessard (Main Programmeur), Xavier Despas (Musicien), Audrey Leprince (Game Designer), Eric Seigaud (Graphiste 2D), Thierry Doisont (Designer), Ian Le Gall (Graphiste), Olivier Nallet (caché derrière, Codeur Playstation), Christophe Vivet (Codeur Playstation), Régis Carlier (Chef de Projet Quark), Edouard Pham (Graphiste), David Cage (Game Designer/PDG), Olivier Demangel (Chef de Projet Omikron), Loïc Normand (Directeur Artistique), Tony Lejuez (Responsable Animation), Tsuo Rakotoarisoa (Graphiste), Philippe Abbalea (Lead Graphiste), Julien Varnier (Codeur), Christophe Leulier (Animateur), Olivier Bucher (Codeur), Xavier Malard (Graphiste/Animateur), Franck Aubessard (Graphiste), Frédéric Hanouille (Codeur).

Manquent sur la photo : Jean-Charles Meyrignac (Codeur PlayStation), Anne Devouassoux (Directrice de Production), Pierre Roux (Graphiste).



CONCLUTRUC

Vous vous en doutez, nous n'avons fait que survoler le monde d'Omikron. Le but était de vous tenir au courant de l'avancée du développement et surtout d'étaler un max les superbes images grappillées chez Quantic. Omikron devrait sortir chez Eidos avant la fin de l'année, en septembre, si tout va bien. Avec la pression qu'on leur a collée, c'est bien parti. En attendant qu'une version preview atterrisse à la rédac', il y a fort à penser que nous en recauserons dans ces colonnes. Voilà, voilà.





Ils sont anglais et quasiment inconnus en France, vu que jusqu'à présent, ils ont surtout fait des portages et des simulations de cricket. Mais depuis longtemps, une idée leur trotte dans la tête : ce serait un très chouette jeu de stratégie, avec des combats en temps réel, et ça se passerait au Japon, et ça serait super joli, et… Aujourd'hui, tout ceci est en train de prendre forme, et ce que j'en ai vu là-bas annonce un putain de bon jeu.





GENRE : JEU DE STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR : THE CREATIVE ASSEMBLY, ANGLETERRE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
SORTIE PRÉVUE : MAI 99
MULTIJOUEUR : JUSQU'À 8 (LAN ET INTERNET)
WEB : WWW.TOTALWAR.COM

Shogun





Le jour où je suis partie rendre visite à The Creative Assembly, l'Angleterre baignait dans le vent et la pluie. Une vraie tornade, digne d'inspirer un écrivain du XIXème siècle. Moi, plus prosaïquement, je voyais avec impatience les minutes s'égrener, tandis que mon avion n'en finissait pas de faire des cercles autour de Gatewick, en attendant l'autorisation d'atterrir. Le seul truc qui me rassurait, c'est que notre pilote était une femme. Ben oui, le milieu de l'aéronautique est tellement machiste, qu'à qualités égales, je suis sûre qu'ils préfèrent embaucher des mecs. Donc les femmes y sont obligatoirement meilleures que les hommes, non ? Bref, après un atterrissage en douceur et une petite balade sous la flotte dans la campagne londonienne, je suis arrivée complètement frigorifiée chez The Creative Assembly. Mais ce que j'y ai découvert m'a assez vite réchauffée : Shogun Total War est magnifiquement réalisé, et il promet en plus d'être super intéressant. Le wargame est un genre qui ne m'a jamais franchement attirée, mais ce jeu-là m'a donné envie de piquer sa place au mec qui me faisait la démo... Et la qualité de la reconstitution historique, avec tout le dépaysement que ça implique, ajoute encore au charme de ce qui s'annonce comme une petite merveille.

DEVENIR SHOGUN

Alternant des phases de gestion stratégique au tour par tour et de combat tactique en temps réel, Shogun Total War nous transporte dans le temps et l'espace. Nous y débarquons dans le Japon du XVème siècle - en 1450 pour être exacte - pour incarner l'un des 16 Daimyos qui se disputent la suprématie du pays (le Daimyo est le chef administratif et militaire d'une province). L'objectif de chacun, et donc le vôtre, est de devenir Shogun, c'est-à-dire chef militaire de tout le Japon. Pour ce faire, la première de vos missions sera de bien choisir votre province de départ, car toutes ne bénéficient pas des mêmes ressources, et le niveau des ressources de chacune est une donnée qui reste constante tout au long du jeu - à quelques exceptions près toutefois : un typhon peut ruiner une récolte de riz, un tremblement de terre peut faire s'écrouler une mine (ou des bâtiments), etc. Quoi qu'il en soit, le montant de Cocus* que vous récupérez à chaque saison (qui correspond aux taxes que vous percevez pour la gestion de votre province et vous permet de commander des troupes et de construire des bâtiments), est indexé sur la quantité de riz et de minerai que vous produisez. Les provinces qui bénéficient de terres particulièrement fertiles, ou riches en minerai, seront donc globalement mieux armées que leurs voisines. En revanche, elles se situent généralement dans des zones moins montagneuses, et seront donc plus difficiles à défendre. Du coup, le choix de votre province de départ vous permettra de définir à la fois le niveau de difficulté et le type de jeu que vous recherchez : plutôt orienté stratégie et gestion, ou tactique et combats. Il y a même mieux : comme les parties gestion et combat sont totalement différenciées, vous pourrez parfaitement décider de n'en jouer



Toutes les unités sont actuellement composées de 60 hommes, mais dans la version finale du jeu, les plus puissantes (comme la cavalerie lourde ou les samouraï no-dachi) seront réduites à 12 ou 25 hommes.

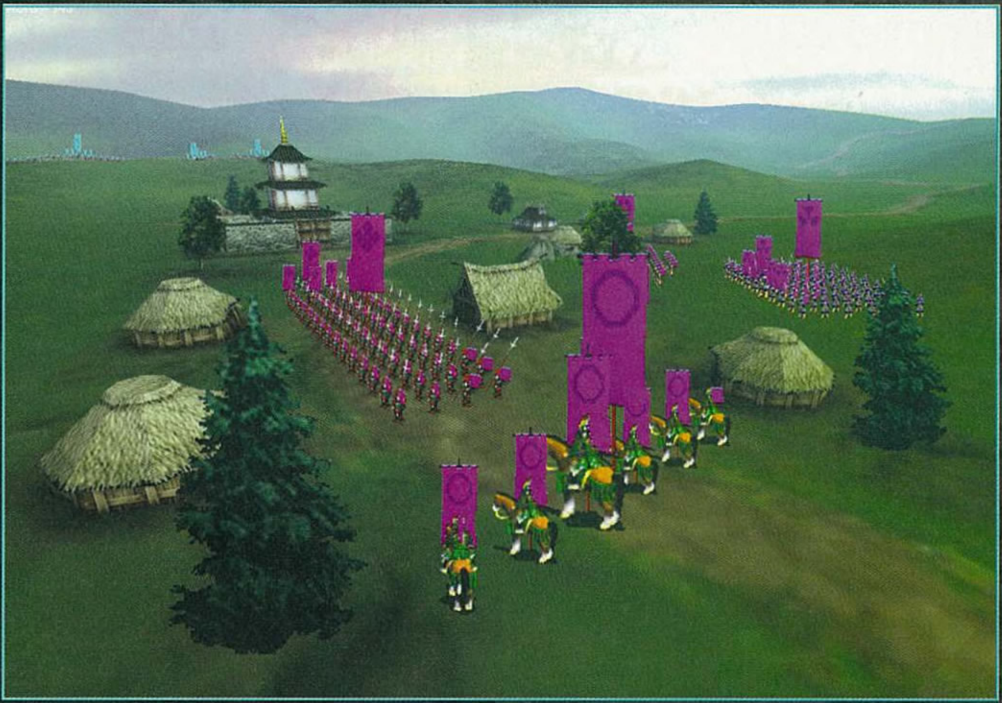




Le pistolet, qui fonctionne à la poudre, est complètement inopérant sous la pluie. Pour planifier une attaque, il est donc recommandé de consulter les prévisions météo. Ce qui ne vous mettra pas toujours à l'abri de mauvaises surprises... Vous avez vu la couleur du ciel ?

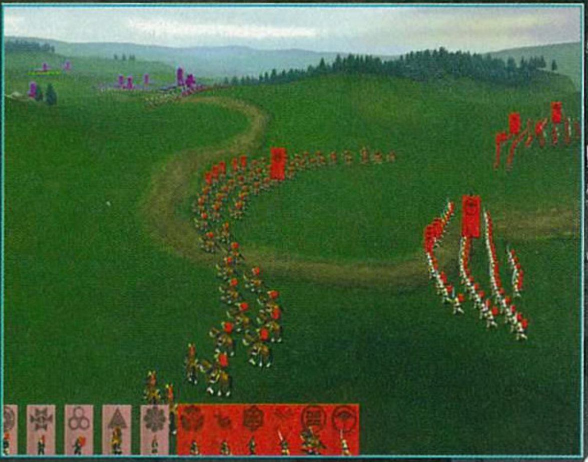
Total War

Shogun Total War





Au cours du jeu, vous verrez apparaître de petites bannières sous la grande bannière de l'unité. Elles signalent les plus expérimentés de vos guerriers.



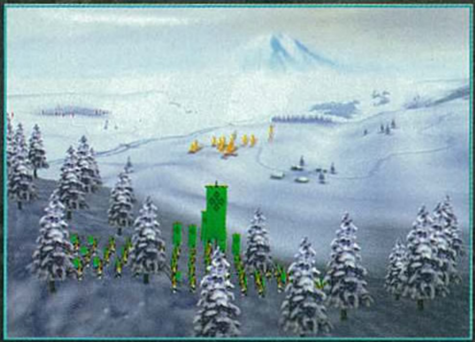
LÂCHEZ LES FAUVES !

Après avoir adapté sur PC pas mal de titres connus, genre Stunt Car Racer, Shadow of the Beast ou Microcosm - ça fait quand même plus de onze ans qu'ils existent, les bougres - The Creative Assembly a signé avec Electronic Arts en 1993. Après un premier contrat qui fut encore un portage sur PC (en l'occurrence celui du premier FIFA International Soccer), ils ont commencé à développer des titres originaux, mais toujours dans le domaine du sport (et toujours pour EA) : rugby australien, cricket... Tout un tas de trucs dont on raffole en France, quoi. Bref, à part avec Rugby World Cup 1995, The Creative Assembly n'a guère eu l'occasion de se faire connaître chez nous. Mais tout a une fin : comme ils l'avouent eux-mêmes, ces jeux de sport à audience très ciblée ont l'avantage d'être des produits sans risque, puisque la concurrence y est inexistante. Du coup, assurant la survie de leur boîte de ce côté, ils se sont lâchés avec Shogun, dont Mike Simpson et Michael de Plater (le producteur de Shogun chez EA) rêvaient depuis longtemps. Honnêtement, vu comment le jeu promet, s'ils croient prendre des risques avec lui, ils se plantent en beauté. Mais bon, ne leur dites rien surtout : si ça leur fait plaisir de se la jouer aventurier, et de frissonner en s'imaginant que Shogun pourrait faire un bide...



Mike Simpson, directeur du développement de The Creative Assembly et co-auteur de Shogun Total War.

qu'une, tandis que l'ordinateur se chargera de l'autre. De la gestion de votre province dépendra votre développement, tant au niveau de votre force militaire, que sur le plan de votre évolution technologique, religieuse, diplomatique et sociale. Car évidemment, vous n'échapperez pas à toute la cohorte des bâtiments divers et variés (23 au total, upgrades inclus), tout ça pour réussir à produire les unités qui vont bien, afin de gagner de nouvelles ressources par le seul moyen que vous autorise le jeu : l'expansion territoriale. Cela dit, vous n'aurez pas à vous prendre la tête pour placer tous vos bâtiments sur une carte vue en 3D iso, ni à diriger vos petites unités laborieuses une par une pour les mener qui aux champs, qui à la mine, qui à la construction d'une route, qui en mission diplomatique, qui en renfort dans telle ou telle zone de votre province. Toute cette partie se contrôle au niveau de la carte du Japon, de la salle du trône du Daimyo, ou par l'intermédiaire d'écrans de données, sur lesquels vous suivrez saison après saison (tous les trois mois) l'évolution de votre développement. En revanche, vous aurez droit à de jolies séquences cinématiques quand vous enverrez un shinobi (espion) dans une province ennemie, ou que vous demanderez à un ninja d'aller assassiner un quelconque général. Plutôt petit pour débuter, le général, car, comme toutes les unités du jeu (y compris les soldats), les ninjas possèdent une

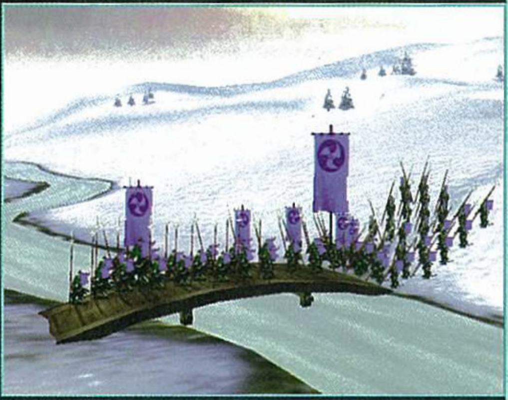


courbe d'expérience qui leur permettra, si vous leur confiez des missions simples en début de jeu, de réussir d'ultimes saloperies par la suite. Toutes les turpitudes vous seront permises, comme de signer des alliances avec d'autres provinces, puis de les monter les unes contre les autres afin d'attendre la fin de leurs guerres pour achever les vainqueurs affaiblis.

DU SHINTOÏSME À LA FOI CHRÉTIENNE

La réalité historique a été scrupuleusement respectée : le look et les spécificités des unités et des bâtiments, la hiérarchie militaire et sociale, la répartition des 46 régions en 16 provinces distinctes, les religions, les événements de l'époque, des faits historiques aux événements courants, comme les famines, les épidémies, les raids mongols et les révoltes paysannes... D'ailleurs, pour être sûrs de leur coup, les coyotes de The Creative Assembly se sont carrément offert les services de Stephen Turnbull, considéré comme le plus grand spécialiste non japonais de l'histoire du Japon. Ainsi, lors de l'arrivée des Portugais en 1492 (soit 168 saisons après le début du jeu), les Japonais découvrirent le pistolet. Mais pour accéder à cette nouvelle puissance, il leur fallait se convertir... Ce qui a été traduit au niveau du jeu par construire des églises et, tout en continuant à mener le reste de front, essayer d'être la première des provinces chrétiennes à obtenir le Père Visiteur, une unité spéciale qui a le pouvoir de sou-

mettre les autres provinces chrétiennes. En revanche, si vous restez fidèle au shinto-bouddhisme, il vous faudra attendre l'arrivée des premiers marchands hollandais, 10 ans plus tard, pour pouvoir acheter des pistolets. Et votre botte secrète ultime sera la Geisha Légendaire, qui cumule des fonctions de diplomatie, de super espion et d'assassin. Dans tous les cas, il vous faudra aussi penser à procréer, car si vous pouvez assassiner des daimyos adverses, vous n'êtes pas non plus immortel. Seuls vos fils pourront prendre votre relève et vous éviter de perdre irrémédiablement la partie. D'ailleurs, comme toute votre diplomatie sera redéfinie en fonction de la personnalité du fils que vous aurez choisi comme successeur, il pourra même dans certains cas être avantageux de vous suicider.



L'ART DE LA GUERRE

Quant à la partie combats, qui ouvre des séquences de jeu en temps réel, elle permet de mettre en scène plus de 80 unités simultanément, ce qui correspond à un maximum de 5 000 hommes, représentés par des petits sprites super jolis dans un décor tout en 3D. Cette partie, qui m'a été la plus largement présentée, est aujourd'hui la plus aboutie. La caméra se déplace n'importe où, et sous l'angle que vous voulez. Mais, comme dans Myth, vous ne verrez vos adversaires que s'ils entrent dans le champ de vision de vos unités. La solution consistera alors à détacher des hommes de vos unités pour en faire des éclaireurs. L'interface est ultra simple : clic gauche pour l'action (un clic pour la marche, deux pour la course et trois pour la charge) et clic droit pour accéder au menu de l'unité, avec notamment des formations prédéfinies. Les tactiques de combat de l'ordinateur ont même été programmées d'après le célèbre livre de Sun Tzu sur l'art de la guerre, entre autres références. Les développeurs d'ailleurs ont largement insisté sur l'I.A., développée sur une base de moteur comportemental, et dont chaque homme de chaque unité est doté de manière individuelle et unique. L'objectif premier, à savoir le regroupement de tous les hommes d'une même unité, avant, pendant et après le combat, m'a l'air plutôt réussi. Les habituels tests de traversée de forêt ou d'entrecroisement d'unités ont même été passés haut la main. Les autres caractéristiques étant plus difficiles à vérifier, je me contenterai de vous énumérer tout ce qui influera sur le comportement de chacun : moral, respect de la hiérarchie, sens de l'honneur et expérience. Tout un programme pour mes amis testeurs ! La seule vraie question qui se pose maintenant - car Shogun a peu de chances de nous décevoir, surtout en réseau - est donc : qui de Kika ou de Bob Arctor réussira à s'emparer le premier de la bêta testable ? Les paris sont ouverts.

** Le Cocu est l'unité monétaire de l'époque. Un Cocu correspond à la quantité de riz nécessaire pour nourrir un homme pendant un an.*



Pour leur moteur 3D (Direct3D), les développeurs ont utilisé des splines, ces composantes des Nurbs, qui permettent de créer des courbes dans un espace 2D et qu'ils utilisent ici pour alléger l'arrière-plan en nombre de polygones, tout en lui conservant une excellente qualité visuelle. Ne me demandez pas de détails : ils n'ont pas voulu m'en dire davantage. Reste que ce que j'ai vu était extrêmement beau et fluide… Et que si la config minimum est le P266 - 32 Mo RAM, une carte 3D et pas mal de mémoire vidéo ne pourront pas faire de mal, évidemment.

UN PEU D'HISTOIRE



Oda Nobunaga

Les gars des consoles, on râle quand ils viennent squatter nos parties rézo et nos bécanes, mais quand on a besoin d'infos sur le Japon (ce qui arrive en moyenne une fois tous les deux ans), on est bien contents de les trouver. Ben oui, le Japon, c'est un peu leur Amérique à eux. Du coup, n'écoutant que mon courage, je me suis aventurée dans le camp ennemi pour aller interviewer notre Greg national, qui réussit avec brio l'alternance maîtrise de japonais / jeux vidéo sur console. Sans remonter trop loin dans le temps, et en schématisant un peu beaucoup, disons que la religion originelle du Japon est le shintô. Le bouddhisme est arrivé de Chine entre 900 et 1100 et s'est plus ou moins mêlé au shintô au fil des siècles. Sauf que les moines bouddhistes étaient beaucoup plus virulents que les moines shintô, et qu'ils étaient plus impliqués dans la vie politique (les lettrés japonais avaient généralement fait des études bouddhiques). À l'époque qui nous intéresse, c'est-à-dire au début du XVème siècle, c'était le gros bordel. Le Japon était divisé en différentes factions, dont les Daimyos, qui se livraient à des guerres intestines sanglantes, et l'Empereur n'était qu'une poupée entre les mains de celle qui contrôlait Kyoto. Au milieu du XVIème siècle, l'un de ces Daimyos, Oda Nobunaga, s'est alors lancé dans ce qu'on appelle " La réunification du Japon ", qui clôt la période du " Sengoku Jidai " (époque du pays en guerre). Après s'être servi des bouddhistes pour combattre l'influence chrétienne (Nobunaga détestait les blancs), il a systématiquement rasé tous les temples bouddhistes qui avaient le malheur de se trouver sur son passage. À sa mort (il fut assassiné en 1582 par un de ses propres généraux), Nobunaga ne contrôlait que le tiers du Japon. C'est Toyotomi Hideyoshi, un autre de ses généraux, qui acheva de réunifier le Japon sous son égide. Comme on ne devient empereur que par le sang, l'Empereur resta en place mais perdit définitivement toute autorité aux yeux du peuple japonais. Un peu comme la reine d'Angleterre aujourd'hui, quoi. Nobunaga reste l'un des personnages historiques les plus importants du Japon, et celui qui a rendu sa prépondérance à la religion shintô. C'est son histoire qui a inspiré les créateurs du jeu et, du coup, c'est un peu son exemple qu'ils nous invitent à suivre avec Shogun Total War.

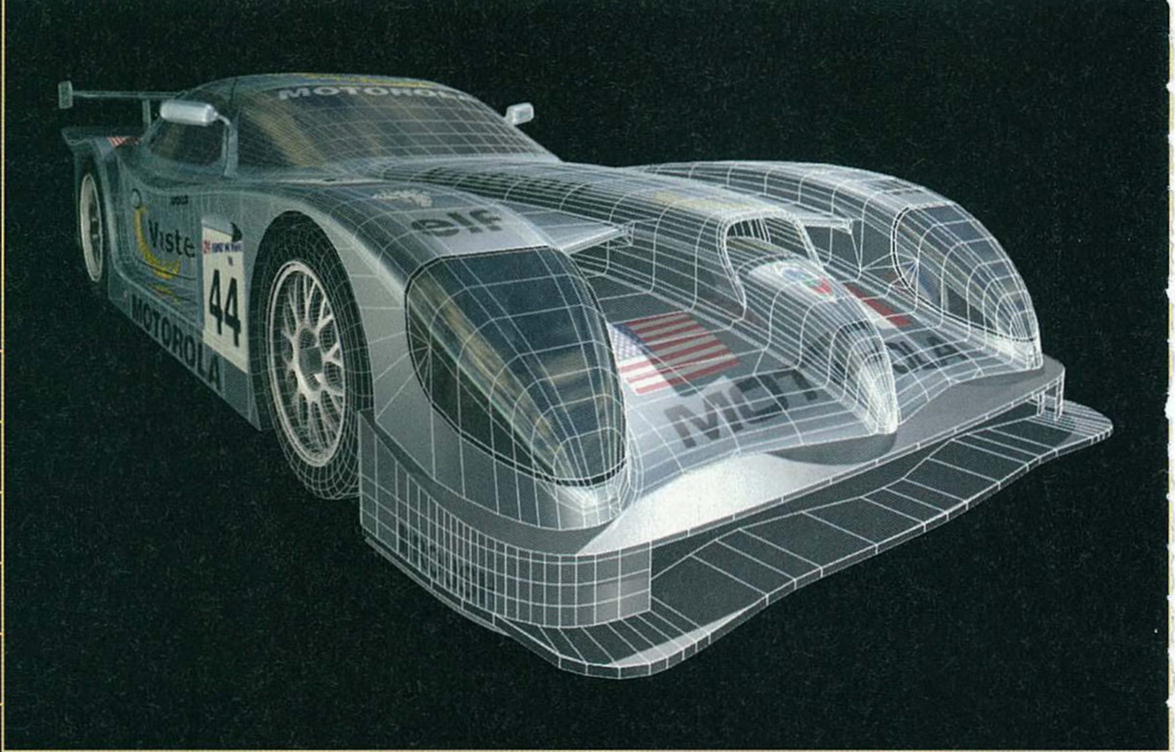


Les provinces insulaires seront obligées de construire des bateaux de transport. Pour faire mumuse avec une flotte de combat, il faudra attendre le successeur de Shogun Total War…

Reportage

PAR WANDA

En 1999, pour la deuxième année consécutive, Infogrames sponsorise une Ferrari 355 Challenge pour les 24 Heures du Mans. Et comme il n'est pas du genre à faire les choses à moitié, l'éditeur s'est carrément offert les droits de l'exploitation vidéo-ludique de la course pour les cinq années à venir. Ça s'appelle aussi une stratégie globale d'investissement et de communication.







Les 24 Heures du Mans

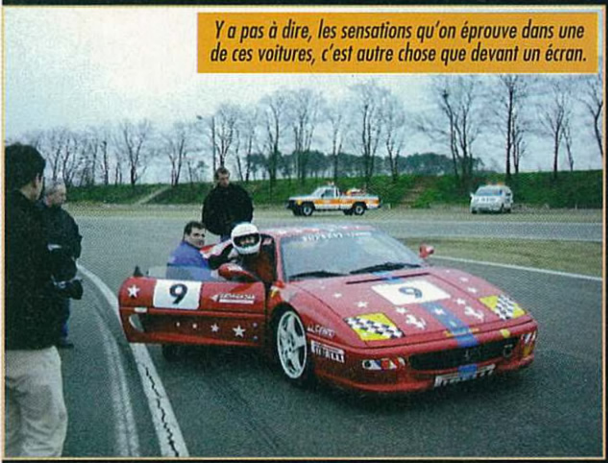


Le moteur 3D supportera D3D et le Glide.

GENRE : SIMULATION DE GT
EDITEUR : INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR : EUTECHNYX, ANGLETERRE
SORTIE PRÉVUE : JUIN 99
MULTIPLAYER : JUSQU'À 8 JOUEURS
WEB : WWW.EUTECHNYX.COM

J'aime bien les reportages où je n'ai pas à me déplacer : ça me change. Pour nous présenter sa simulation des 24 Heures du Mans, Infogrames avait fait venir les développeurs d'Angleterre et, histoire de nous mettre tout de suite dans le bain, nous avait tous embarqués au Mans. C'est pas loin, Le Mans, même pas une heure de train. Les premières images du jeu étaient appétissantes. Jean Santoni, de PlayStation Magazine, était en pleine forme. Et dans notre planning, une ligne disait : « co-pilotage de la F 355 Challenge ». Bref, même si j'aurais préféré lire « pilotage » (on peut toujours rêver), cette journée s'annonçait sous les meilleurs auspices.

Et en effet, tout a bien commencé. Sur le papier, et de la façon dont il a été présenté par les développeurs, le jeu semble disposer de plus d'un atout. On pourra y piloter trois types de voitures : GT 1, GT 2 et prototypes. On pourra courir sur les 13 km du circuit du Mans, fidèlement reconstitué pour l'occasion, ou alors sur un des quatre autres circuits imaginés par les développeurs pour enrichir le jeu. Les voitures seront fidèlement modélisées, en fonction de leur marque et de leur type. On pourra choisir entre quatre modes de jeu. Le mode Arcade permettra de courir sans passer par la case réglages qui seront assez simples dans les autres modes. En mode Championnat, on pourra choisir Sprint ou Endurance. Ce dernier permettra de commencer sa carrière en GT 2, puis de la poursuivre sur prototype pour, au fil des courses, se faire repérer par des écuries de GT 1. Si tout marche bien, vous recevrez alors des propositions sous forme de messages e-mail, que vous pourrez refuser en espérant mieux après la course suivante. Et enfin, en mode Le Mans, vous vivrez les 24 Heures comme si vous y étiez, avec arrêts aux stands pour échange de pilotes ou réparations, gestion du fuel, moteurs qui prennent feu, boîtes qui cassent, et tout ça au milieu de 48 autres voitures dont le comportement en course a été développé par un docteur en intelligence artificielle, et dont on nous a annoncé qu'elles auraient toutes une personnalité propre. Quelques options seront également accessibles, comme



Y a pas à dire, les sensations qu'on éprouve dans une de ces voitures, c'est autre chose que devant un écran.





Impossible de paramétrer le volant pour que Mauro Baldi puisse passer les vitesses au volant. Le pauvre a dû se contenter du mode automatique.







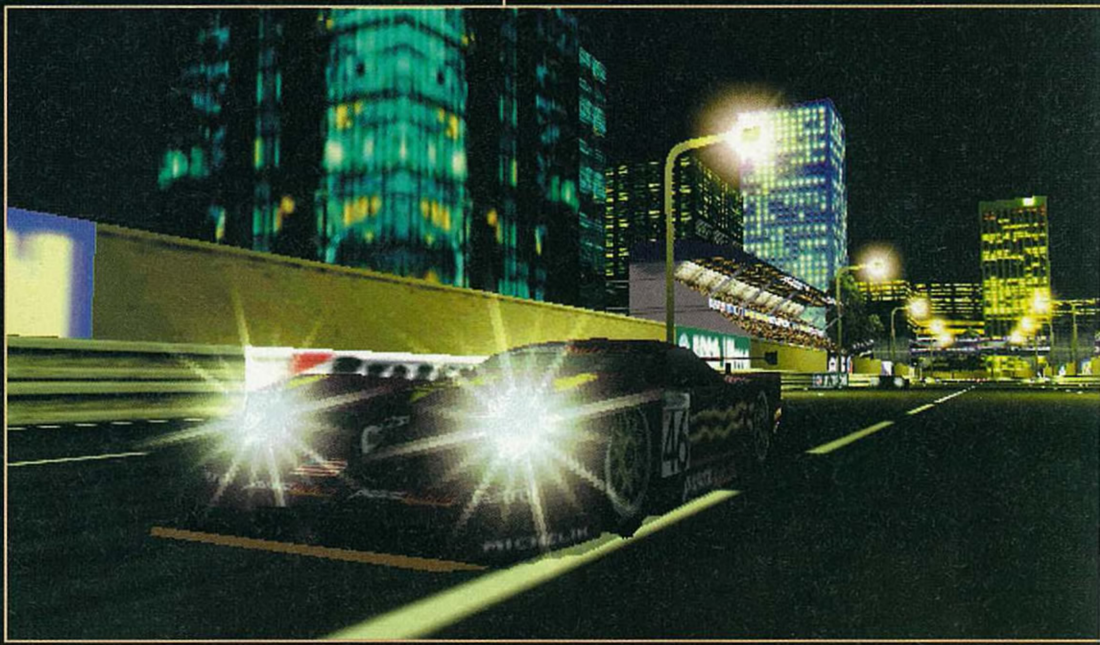
Ils ont pris pas moins de 700 photos du circuit pour arriver à le reproduire fidèlement.

la possibilité de limiter le nombre de tours par seconde du moteur, afin d'éviter qu'il ne crame avant le fin de la course.
Pendant que les développeurs nous faisaient leur speech, j'entendais dans mon dos le brouhaha des Anglais qui, comme à leur accoutumée, avaient foncé sur les machines pour essayer le jeu. Ils sont comme ça, les Anglais : d'abord ils jouent, ensuite ils posent leurs questions. Moi, j'aime bien commencer par comprendre ce qu'ont voulu faire les développeurs, afin de vérifier par la suite dans quelle mesure ils sont en train d'y parvenir. En plus, quand je me déplace, je vais voir avant tout des gens. Des gens qui, en l'occurrence, et entre autres détails qui tuent, ne savent pas ce que sont les KNI (Katmai New Instructions : toutes les instructions dédiées au jeu du Pentium III). Hum. Et c'est ce moment que choisit Jean Santoni pour m'informer qu'il n'a jamais aimé les jeux signés Eutechnyx. Le problème, c'est que, à part Motor Mash (dont personne à la rédac' n'a jamais entendu parler, pas même Lord Casque Noir), Eutechnyx n'a encore rien sorti sur PC. Qu'à cela ne tienne, je ne suis pas venue pour entendre parler de Motor Mash, mais pour découvrir Les 24 Heures du Mans. Il est temps de tâter du clavier. Malheureusement, le jeu est loin d'être finalisé. Pas mal d'options manquent, ou ne sont pas accessibles. Le comportement des voitures



En mode Le Mans, on pourra choisir de courir les 24 Heures soit en 24 heures de jeu, soit en 24 minutes, mais toujours avec alternance du jour et de la nuit, et avec une météo aléatoire.

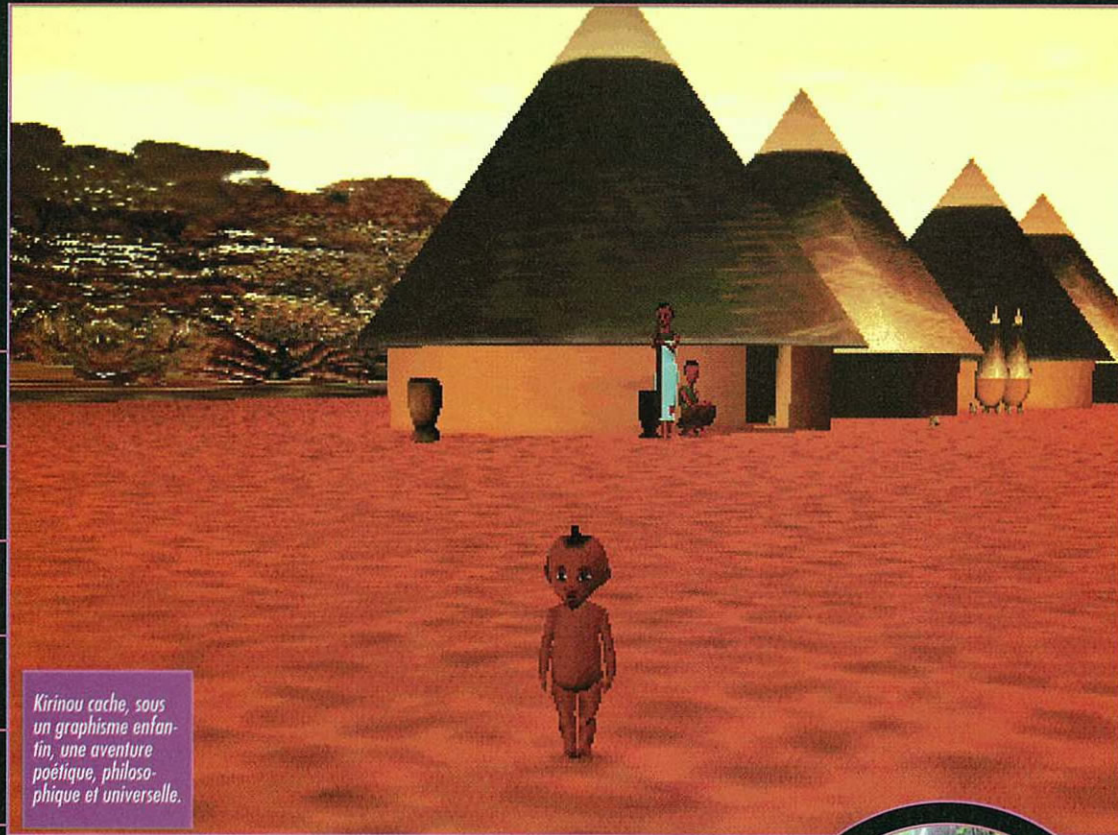
fait plus penser à de l'arcade qu'à de la simulation. Et l'impression de vitesse fait complètement défaut. Pour Mauro Baldi, ancien pilote de F1 reconverti dans le GT, et une fois vainqueur sur le circuit des 24 Heures du Mans, il ne manque pas grand-chose au jeu : « C'est juste l'impression qui n'est pas très bonne. » Malheureusement, j'ai peur que cette impression manquante ne soit synonyme de beaucoup de travail pour Eutechnyx. Et trois petits mois pour combler la différence entre ce que j'ai vu là-bas et ce qu'on nous a annoncé, ça me paraît superjuste. Enfin, les bonnes surprises, ça existe aussi.



Reportage

PAR WANDA

Cannes, devenue grâce à son festival de cinéma, le royaume du luxe, du business et des stars, a accueilli pour sa sixième édition tout le gratin du multimédia français, plus quelques guest-stars internationales. Au programme : poignées de mains, discours pompeux, cocktails, champagne, congratulations réciproques, témoignages d'autosatisfaction, rendez-vous business, remises de prix divers et conférences bidon. Le bonheur, quoi.



Kirinou cache, sous un graphisme enfantin, une aventure poétique, philosophique et universelle.



La Mouche, adaptée d'une série animée, se présente comme un jeu d'arcade bien délirant.







MILIA 99 : mais

Mais que suis-je donc allée faire dans cette galère ? Le MILIA, tout le monde s'accorde à le dire, on n'y apprend rien. On y vient pour prendre des contacts, signer des contrats et se la couler douce au milieu des siens, en se félicitant d'avoir sa part de ce gros gâteau qu'est le marché en pleine croissance du multimédia. Hum. Sur mon échelle de valeurs, la case « gagner de l'argent » n'a absolument rien à voir avec la notion de « réussir dans la vie ». Il est donc logique qu'il existe une incompatibilité fondamentale entre moi et le MILIA. Le seul problème, c'est qu'il a fallu que j'y perde trois jours pour prendre toute la mesure de cette incompatibilité. Dans ma grande naïveté, j'imaginais qu'au-delà de cet enrobage mondain, on pouvait y vivre quelques expériences intéressantes. Traduction : y découvrir de nouveaux jeux. Surtout que la cuvée 1999 du salon était agrémentée d'une nouvelle section : le MILIA Games. Las ! Si j'ai effectivement dégoté quelques trucs nouveaux, ils se comptent malheureusement sur les doigts d'une seule main. On est loin, très loin, à des années lumière des centaines de produits qui nous sont balancés tous les ans lors de l'E3.

DES INDICES

Mon premier contact avec le MILIA s'est fait dans l'avion, où je me suis retrouvée assise à côté d'une jeune femme qui s'est présentée comme « auteur multimédia ». Après une première impression plutôt positive (le plaisir de la découverte d'une espèce jusqu'alors inconnue, sans doute), la conversation a assez





Photo impossible à prendre sur l'E3 : il est 10 heures et la tente du MILIA Games est vide, pour cause de lendemain de Techno Party ! Les joueurs seraient-ils plus sérieux que les businessmen ? Ou est-ce un aveu inconscient (et collectif) du manque d'intérêt du Salon ?

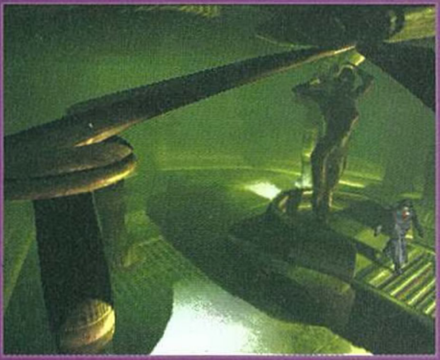
vite tourné au vinaigre. Impossible de lui faire comprendre que la qualité d'un « produit multimédia » ne se mesure pas à la noblesse de son contenu, mais à la richesse de son gameplay, en bref, à sa capacité d'immersion. Bien sûr que les jeux réclament un gameplay plus peaufiné que les autres produits interactifs. En fait, plus on se rapproche de la création pure, et plus on doit maîtriser le langage propre au support qu'on utilise. Le problème, c'est que ces gens pleins de bonnes intentions, qui arrivent dans le multimédia avec l'idée de mettre l'informatique au service de la culture ou d'une « véritable démarche artistique », ne comprennent pas que les jeux en sont la forme la plus aboutie. De là à dire que le CD-Rom culturel est au jeu ce que le bouquin d'art est au roman, ou ce que le reportage de Métropolis (le samedi soir sur Arte ; excellent) est au film, il n'y a qu'un pas... Mais ne nous hâtons pas : le dixième art (puisqu'il paraît qu'il y en a neuf autres) est très jeune. Les abus, les incompréhensions et les tentatives de récupération seront son lot pour encore quelques dizaines d'années, dans le meilleur des cas.

ET POURTANT...

Derrière l'apparente apathie de la tente Riviera du MILIA Games, se cachaient pourtant quelques bonnes surprises. Sierra annonçait l'arrivée de Pro-X-Racer, une simulation de moto-cross, avec une démo plutôt engageante au demeurant. La jeune société française Ouat, qui se positionne en tant qu'intermédiaire sur le créneau de l'adaptation de licences audiovisuelles (elle propose la livraison d'un PackEdge, produit de pré-production directement exploitable par les éditeurs), présentait deux éléments : La Mouche et Kirinou. Forte des compétences de son équipe dans cet exercice généralement assez mal maîtrisé, elle espère aussi apporter un souffle nouveau dans le jeu grand public. Mais la surprise du salon

NOCTURNE

Suite à l'accord de distribution conclu entre The Gathering of Developers et Take 2 Interactive, ce dernier présentait Nocturne, un des produits en cours de développement chez Terminal Reality. Lors de son reportage Fly (voir Joystick du mois dernier, page 54), Fishbone avait déjà eu droit à la même présentation. La différence, c'est que faute d'images, il n'avait pas pu vous en parler. Alors voilà : Nocturne est un jeu d'action à la troisième personne qui en jette incroyablement sur le plan de la 3D : textures 32 bits, brouillards volumétriques, ombres portées, effets de couleurs, de lumières, de transparences, de reflets... C'est superbe. Si les caméras non-dynamiques font penser à un successeur d'Alone in the Dark, les intentions des développeurs aussi : ambiance gore et supra-naturelle dans les années 20, et volonté de pousser le côté aventure par tout un tas d'énigmes. Malheureusement, cette partie-là n'est pas suffisamment avancée pour qu'on puisse trop s'emballer. Abaisser un levier pour faire surgir un pont ou mettre une clé dans une porte, ça laisse un peu sur sa faim...







où sont les jeux ?



Sur le stand Intel, quatre développeurs de jeux faisaient la démo des incroyaaaables capacités du Pentium III. On pouvait y admirer les démos d'Outcast, de Wargasm, de Mankind, et sur la bécane de l'incontournable Rage Software (toujours à la pointe de la technique, ceux-là !), toutes celles de l'éditeur anglais.

était confinée sur un minuscule stand, à peine assez large pour accueillir l'écran sur lequel s'affichait un adorable univers en 3D. Cossak, jeu de stratégie temps réel qui se déroule dans l'Europe du XVIIe siècle, avec gestion de ressources et compagnie, n'est pas la première réalisation du développeur Ukrainien GSC Game World. En revanche, c'est la première fois que son fondateur, Sergey Grygorovych, cherche à s'exporter. À tel point qu'il ne parle pas l'anglais et qu'un journaliste russe a passé la quasi-totalité du salon à assurer les traductions, lors des nombreuses démonstrations qui se sont succédé sur ce stand. Le plus incroyable de cette histoire, c'est l'efficacité fulgurante avec laquelle cette version a été réalisée : en trois mois, et avec seulement trois personnes ! Même en admettant qu'une bonne partie de leur code vient des précédents produits (j'ai trouvé sur un site russe la photo d'un jeu très similaire, mais avec un graphisme différent), il n'en reste pas moins que le boulot, souvent accompli avec des bouts de ficelle, est incroyable : on peut faire du terraforming en temps réel et tout en douceur. On peut voir en transparence les unités qui passent derrière les bâtiments. On peut faire s'entrecroiser des troupes dans un passage étroit sans comportement débile. L'éditeur qui signera avec eux aura la main heureuse. Bref, entre Cossak, DynGy Dong (voir encadré Créateurs) et Black & White (voir encadré Molyneux), je suis repartie pour Paris, presque réconciliée avec le MILIA. Trois découvertes en trois jours : champagne !

GOA : lazone France Telecom

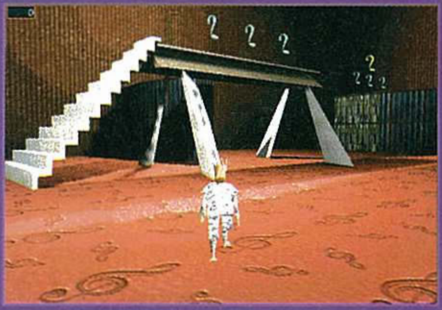
À la fois sobre, vivante et incroyablement bien foutue, GOA s'annonce comme une plate-forme hors pair pour le jeu et les joueurs. Le nouveau service en ligne de France Télécom sera lancé dans le courant du mois de mars, après une traditionnelle phase de bêta-test (inscriptions sur **www.goa.com**). On y trouvera tout ce qu'on rêvait de voir un jour débarquer en France, à commencer par le plus important : des serveurs pour trois tonnes de jeux. Enfin, pour 60 jeux dans un premier temps, ce qui est déjà très impressionnant. Mais ce qui m'a le plus bluffée, c'est le soin du détail et la qualité de l'accueil. Vous vous enregistrerez sous votre pseudo, avec les jeux auxquels vous aimez jouer, votre niveau pour chacun et, pour compléter votre fiche, vous pouvez même vous choisir un avatar. (Ayant un peu peur de découvrir sur leur site des photos d'un goût douteux, les mecs de GOA ne savent pas encore s'ils vont autoriser les joueurs à mettre leurs propres photos.) Ensuite, il vous suffira de déterminer les plages horaires auxquelles vous êtes généralement disponible et d'attendre qu'un autre joueur vous contacte. Comment ? Soit par e-mail, soit par l'intermédiaire d'un petit pager qui, comme ICQ, vous permettra de référencer des potes, et vous indiquera ceux qui sont connectés. Mais rien ne vous empêche de foncer sur les serveurs pour rejoindre directement une partie. Bref, avec ses animations en Flash, avec son aire de jeux plus traditionnels et sa jolie collection de délires divers, GOA devrait devenir un rendez-vous incontournable pour tous les joueurs francophones de la planète. Et tout ça est gratuit ! Hum... Ai-je bien lu France Télécom ?

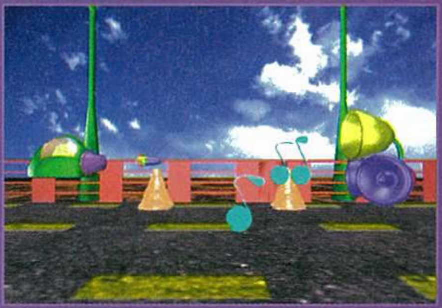


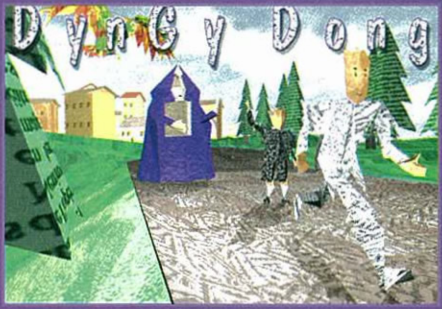
À droite de l'écran, la liste des serveurs. À gauche : les infos relatives au jeu, à la façon de se connecter, les patches et autres up-dates à télécharger. C'est-y pas nickel-chrome ?

DU COTÉ DES CRÉATEURS

Le Club des Jeunes Créateurs réunissait cette année près d'une trentaine d'heureux sélectionnés sur une quinzaine d'iMac, chaque ordinateur hébergeant deux projets. Mais drivée par un des concurrents de l'année dernière (revenu de sa déception de n'avoir pas été cité dans Joystick à l'époque), j'ai parcouru l'ensemble des projets de façon plutôt efficace. Et voici mes deux préférés :
Microball Project, pour commencer, est un jeu d'arcade où vous dirigez une petite balle jaune au travers d'obstacles à éviter ou à franchir, et ce dans quatre univers différents. L'originalité de son gameplay est que tout se contrôle à la voix. Au son, pour être plus précise. Suivant l'intensité et la durée du son émis, votre balle réagira différemment. Espérons que Chabi Ouali, son créateur, se verra confier davantage de moyens, afin d'étoffer cet univers et de le porter sur PC. (http://altern.org/ouali)



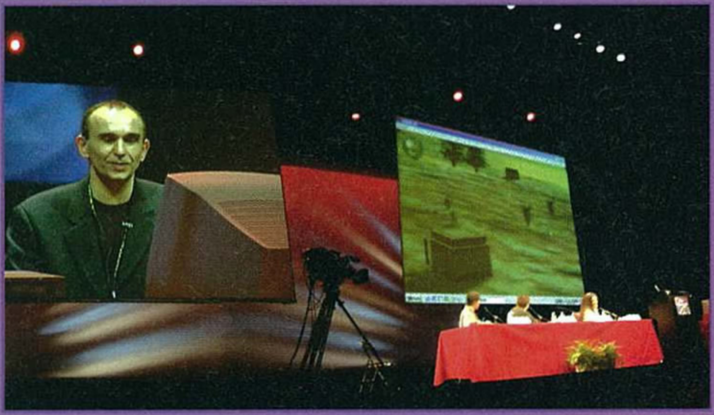






DynGy Dong, enfin, est incontestablement mon coup de cœur du salon. Ce jeu d'aventure tout en 3D temps réel est encore loin d'être finalisé : son auteur, Rémi Valantin (**rvalanti@club-internet.fr**), a tout développé tout seul... Du coup, le moteur 3D est récupéré du domaine public, les scènes cinématiques sont des dessins, les musiques sont de vulgaires fichiers midi qui arrachent un peu les oreilles. Mais on sent derrière tout ça une incroyable maturité dans la conception du jeu, un énorme potentiel ludique, et qui plus est, une manière complètement nouvelle de jouer, puisqu'il s'agit d'un jeu musical. Non, pas un de ces prétextes à vous faire réviser votre solfège avec une interface pseudo-ludique : un vrai jeu, avec une vraie histoire, avec des options à récupérer, des énigmes à résoudre, des ruptures de rythme... Un vrai jeu, j'vous dis, même pas récompensé par un prix ! Et ça, c'est la preuve ultime, hein ?

« JE N'AI PAS PU RÉSISTER »



À droite de l'estrade, Peter Molyneux fait sa démo sous l'œil ému de toute la salle (NDRC : un cyclope ?) : « Il se peut que ça plante : le programme est encore très instable. « On s'en fout, si ça plante ! Allez Peter, balance ! (En plus, ça n'a même pas planté !)



Peter Molyneux (encore lui) : « Je me souviens de la fois où je suis allé demander de l'argent à un banquier. C'était pour Populous, à la fin des années 80. Il n'a jamais compris de quel type de jeu je parlais, et je suis rentré chez moi avec 100 livres. Ça m'a payé le taxi. »

Au cours d'une conférence magistrale sur le thème bien pompeux de « Les Jeux Électroniques Au-Delà des Frontières du Temps et de l'Espace », et alors que son attachée de presse m'avait récemment affirmé qu'il ne dirait plus rien sur Black & White avant quelques mois, Peter Molyneux a cédé à la tentation de nous en faire une petite démo... Il faut dire que malgré les tentatives infructueuses de notre ami Arnaud Chaudron de RTL (Caféine, pour les habitués de l'Irc), le débat était en train de s'enliser. Nolan Bushnell (le fondateur d'Atari et inventeur du Pong, considéré comme le père du jeu vidéo) s'était fait porter pâle. Shigeru Miyamoto (Nintendo) et Ken Kutaragi (Sony) n'étaient présents qu'à travers les vidéos. John Romero radotait sur Doom, Quake et Daïkatana. Bref, en plus de nous avoir tous sauvés d'un endormissement certain, cette démo a eu le mérite de créer le premier véritable événement du salon.

Black & White, comme vous devez le savoir, est une simulation de vie, à mi-chemin entre Populous et Creatures. Un petit monde ultra-complexe vivra sous vos yeux, et votre but sera de rallier ses habitants à votre cause, les moyens pour y arriver étant à votre entière discrétion. C'est à la fois si simple et si vaste ! Et voilà que le monde se met à bouger sous nos yeux ébahis. On zoome à volonté. Plein de petits hommes s'agitent. On dézoome jusqu'à avoir une vue globale de l'île. On plonge sur un village, puis sur une maison du village, puis sur un tonneau contre le mur de la maison, puis sur une pomme posée sur le tonneau, et on découvre un petit vers qui sort en se tortillant de ladite pomme. L'interface est réduite à une main, qu'on déplace librement et qui nous permettra de tout faire. Comme de créer un grand singe dans le labo des « monstres ». On le suit dans ses premiers pas. Il se dirige vers la mer, avance un peu dans l'eau, penche la tête et bloque d'un coup. « Il vient de découvrir son reflet », nous dit Peter. Peu après, la démo se termine sous un tonnerre d'applaudissements. Y'a pas à dire, si Black & White promet d'être un jeu hors du commun, Mr Molyneux est aussi un sacré metteur en scène !





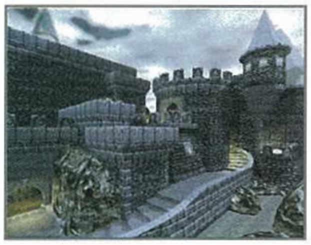
« L'Oréal, parce que je le vaux bien. »

interview

LE FILS PRODIGE

John ROMERO





Fin 1996, John Romero quitte id Software (Wolfenstein 3D, Doom et Quake) pour monter sa propre boîte : ION Storm. Dominion sort mi-1998. Ce n'est pas un échec, mais on est loin de la franche réussite. De sales bruits se mettent à courir. Mais John s'en fout : son projet à lui, c'est Daïkatana. C'est là-dessus qu'il demande à être jugé. En attendant de pouvoir le satisfaire sur ce point, on l'a chopé sous le soleil de Cannes pour une interview express.

■ *Joystick : Dans la vie, à part les jeux vidéo, qu'est-ce qui t'intéresse ?*
■ John Romero : Rien.
■ *Bon, prenons une journée type : le matin, tu te lèves, tu te laves et puis...*
■ Et puis je me prépare, j'arrive au bureau vers 11 heures, je travaille toute la journée jusqu'à 2 ou 3 heures du matin, et je vais me coucher. 7 jours sur 7.
■ *Tu ne prends jamais de vacances ?*
■ Si, je prends quelques jours, de temps en temps. Comme maintenant. C'est un peu des vacances, ici.
■ *Et que fais-tu quand tu ne travailles pas ?*
■ Je joue.
■ *Quel genre de jeux ?*
■ Tout ce qui sort. J'aime tous les bons jeux.
■ *Quel est le dernier que tu as vraiment aimé ?*
Half-Life.
■ *Est-ce que Daïkatana sera aussi bon que Half-Life ?*
■ J'espère. Ce qui fait la qualité de ce type de jeux, de ■ Half-Life maintenant, mais aussi de Doom et de Quake en leur temps, c'est le facteur « peur ». Jusqu'à quel point on peut être effrayé à certains endroits dans le jeu. Si le joueur n'est pas régulièrement surpris, s'il n'a pas peur de mourir, son attention et son intérêt se relâchent. Dans Daïkatana, on a essayé de créer un maximum de moments flippants, comme dans Duke 3D, quand on découvre les Octobrains et leur façon de tirer, ou dans Half-Life, la première fois que les petits aliens nous sautent dessus. Quand on est plongé dans une certaine ambiance, il y a des choses auxquelles on ne s'attend pas du tout.
■ *L'intelligence artificielle des personnages a été poussée jusqu'à quel point ?*
■ Nous avons mis en place un système à base de nodes, qui permet aux monstres de se déplacer très facilement dans les niveaux et de communiquer entre eux. Sur cette base commune à tous les monstres, nous avons ajouté des comportements et des attaques propres. Nous avons des petits robots qui se déplacent très rapidement dans les airs, comme des moustiques. Nous avons des monstres qui glissent sur des « battle-boards » (NDLR : planches de bataille ?) sur des rails, et d'énormes robots...
■ *Vous avez développé des stratégies de groupe ?*
■ Nous n'en avons pas encore eu besoin, mais ce n'est pas exclu. Ça dépendra des environnements. Nous avons quatre mondes distincts, un peu comme dans Half-Life, entre lesquels le joueur perdra toutes ses armes pour repartir à zéro. Pour l'instant, nous sommes en train de finaliser le premier. Même si la différence n'est pas aussi radicale que dans Half-Life, ces quatre environnements seront entièrement différents les uns des autres : époque, lieux, monstres, armes, etc. Avec une vraie histoire, expliquée par des scènes cinématiques entre les différents niveaux (cf. le reportage dans Joystick n°94, page 56) et un système de points d'expérience.
■ *Scoop : Daïkatana est un jeu de rôle !*
■ Pas vraiment. Mais, au départ, on aura 100 points pour chacune des cinq caractéristiques : rapidité, agilité (sauter plus haut), vitalité, puissance d'attaque et rapidité d'attaque (de tir). Au fur et à mesure qu'on avancera dans le jeu, on récupérera des points d'expérience, par bloc de 50, qu'on pourra rajouter où on voudra, sachant qu'on ne pourra pas dépasser les 350 points par caractéristique. Mais en solo, et même en terminant le jeu, il sera impossible d'atteindre les 350 points partout. Du coup, on pourra jouer de plein de manières différentes.
■ *Il y aura des extérieurs ?*
■ Oui, pas mal d'extérieurs, même. Mais comme le moteur de Quake II n'est pas tellement adapté aux grands espaces, nous avons été obligés de nous adapter : nos extérieurs sont assez torturés. C'est pour ça qu'on utilisera le moteur de Unreal pour Daïkatana II.
■ *Pourquoi ne pas avoir retravaillé le moteur de Quake II ?*
■ À quoi ça servirait de payer une licence ? On a juste modifié son moteur réseau, de façon à ce qu'il n'ait plus à envoyer que le tiers de ce qu'il envoie normalement. Du coup, on pourra gérer davantage de choses en multi, ou augmenter le nombre de joueurs.
■ *On pourra jouer avec toutes les armes en multi ?*
■ Pas en même temps. Chaque niveau multi a été fait dans un environnement et pour un jeu d'armes précis. Mais, comme dans Quake II, on pourra jouer en DeathMatch, en CTF (Capture The Flag), en DeathTag...
■ *DeathTag ?*
■ C'est un nouveau mode, hérité de Doom II, qui met en scène deux équipes, mais pas comme dans CTF : d'une manière complètement nouvelle. On n'a pas encore finalisé toutes les règles et on ne connaît pas encore le nombre maximum de joueurs. Dans les autres modes, ce sera au moins 32, mais pour DeathTag, il se peut qu'on réduise ce nombre, pour garder l'esprit qu'on veut lui donner. En tout cas, ça sera cool.
■ *Le héros s'appelle Miyamoto. Est-ce en hommage à Shigeru Miyamoto (NDLR : le créateur de Mario et de Zelda) ?*
■ Oui.
■ *Peux-tu nous parler des autres titres de Ion Storm ?*
■ Anachronox devrait être fini en septembre et Deus Ex en novembre, mais je ne peux pas t'en dire plus : demande à Tom Hall et à Warren Spector. Ce sont leurs projets.


Saitek
R4 Racing Wheel* Force Feedback
Levier de vitesse à réponse rapide
2 boutons programmables
Pédalier ergonomique et stable
Réglage des pédales
Digital
Powered by Microsoft® Force Feedback Technology
Recommandé par
Speed Busters
Ubi Soft
POWERSLIDE
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE
C'est aussi...
X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.
Cyborg 3D Digital Stick*
Joystick ambidextre à technologie digitale s'adaptant entièrement à la taille de votre main.
PC Dash*
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.
X6-33m
Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC.
Distribués par FNAC, VIRGIN, AT et * TOYS"R"US
transecom une société du groupe Saitek
Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr ou http://www.saitek.com
Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE
Nom, prénom
Adresse
C.P.
Ville
Date de naissance / /
Configuration matériel :
J 03/99

Le top de la rédac'

STRATÉGIE

COMMANDOS
PYROS STUDIOS
BATTLEZONE
ACTIVISION
TOTAL A. / CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG
MYTH II
BUNGIE
AGE OF EMPIRES
ENSEMBLE STUDIOS
DARK OMEN
MINDSCAPE GB



AVENTURE

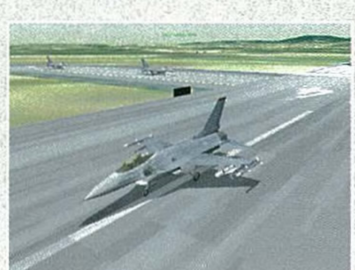
GRIM FANDANGO
LUCASARTS
X-FILES
FOX INTERACTIVE
RIVEN
CYAN
SANITARIUM
ASC GAMES
DARK EARTH
KALISTO
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
LUCASARTS

WARGAME

CLOSE COMBAT 3
ATOMIC GAMES
THE OPERATIONAL ART OF WAR
EMPIRE
STEEL PANTHERS 3
SSI
GETTYSBURG
FIRAXIS

SIMULATION

FALCON 4.0
MICROPROSE
MONACO GPRS 2
UBI SOFT
GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS
COLIN MCRAE
CODEMASTERS
F22 TAW
DID
FIFA 99
EA SPORTS
INTERSTATE'76 /NITRO
ACTIVISION
FLIGHT SIMULATOR 98
MICROSOFT
F-15
ORIGIN SKUNK/WORKS
RAINBOW SIX
RED STORM



JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE
FALLOUT 2
BLACK ISLE
MIGHT & MAGIC 6
NEW WORLD
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
DAGGERFALL
BETHESDA



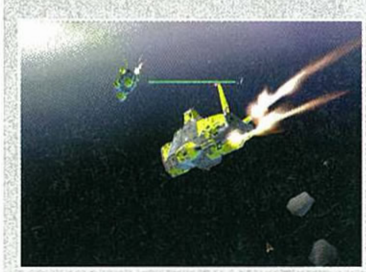
ARCADE/ACTION

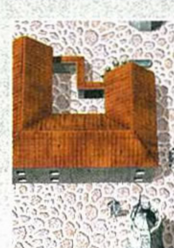
HALF-LIFE
VALVE
QUAKE 2 (& MODS)
ID SOFTWARE
L'EXODE D'ABE
ODDWORLD
UNREAL
EPIC GAMES
RESIDENT EVIL 2
CAPCOM USA



LE TOP PREVIOU

TOCA 2
SIMULATION
CODEMASTERS
TA KINGDOMS
STRATÉGIE
CAVEDOG
OUTCAST
ACTION
APPEAL
HOMEWORLD
STRATÉGIE
RELIC
INTERSTATE'82
SIMULATION
ACTIVISION
AGE OF EMPIRES 2
STRATÉGIE
MICROSOFT
DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD
RALLY 99
SIMULATION
EUROPRESS







La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.

Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.

Démo ou patch présents sur le CD-Rom.

Jeu majeur et indispensable.

Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)

Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)

Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)

Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)

Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)

Fonctionne directement sous Windows 95

Fonctionne sous Windows NT 4.0

Fonctionne sous DOS

Fonctionne en mode DOS avec Windows 95

Utilise le MMX

Compatible avec le ForceFeedBack Pro, joystick à retour de force Microsoft

- 40 Beuark
- 50 Moyen
- 60 Pas mal
- 70 Bien
- 80 Très bien
- 90 Exceptionnel





joystick 92
À VOIR SUR LE CD-ROM N°











Falcon 4.0

Simulation top moumoute pour tous joueurs confirmés - PC CD-Rom







Cinq années après la sortie de Falcon 3, Microprose nous propose enfin la nouvelle mouture de son rejeton fétiche. L'accouchement a été long et sûrement douloureux, mais je vous rassure, le bébé se porte bien. Prévoyez quand même un max de biberons siliconés, car le bambin est très gourmand en CPU. Un futur obèse, c'est sûr.

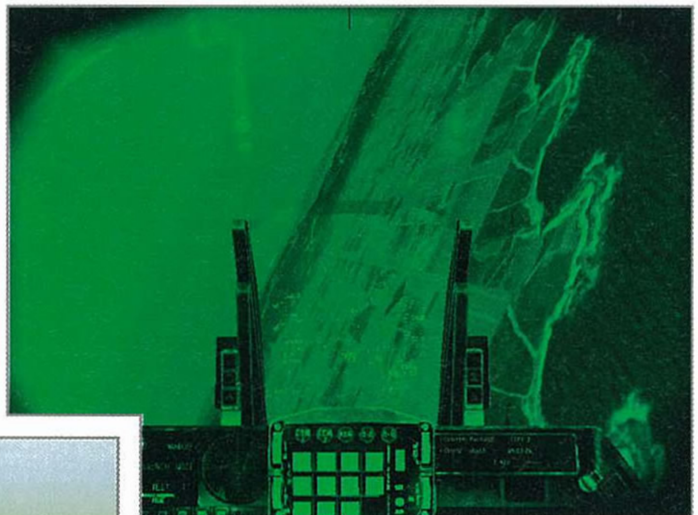


Eh bien comme quoi, tout arrive. Alors que beaucoup d'entre nous avaient désespéré de voir Falcon 4.0 sortir de leur vivant, le dieu de simulation de F-16 (oui, il existe) a soufflé sur Microprose pour leur donner un grand coup d'after-burners. Sans dec', je ne sais même plus combien on a écrit de previews sur le soft, genre cette fois c'est la bonne, on va le tester, promis. Et puis le mois suivant, que dalle, comme de bien entendu. Au fond des oubliettes le truc. Dans un sens, ce n'était pas plus mal, car ce qu'on a eu l'occasion de voir tourner à l'époque n'était pas spécialement rassurant. Mais faisons fi de tout ça, car Falcon 4.0 est aujourd'hui disponible (en import, au moment du test), avec une boîte en carton, un CD, et tout un tas d'autres trucs bien lourds à l'intérieur. Petite précision avant de commencer, il semblerait que quelques personnes s'étant procuré le jeu, aient connu beaucoup de plantages. Je n'ai personnellement subi que deux ou trois plantages tout au long de la semaine. Ça doit être une question d'incompatibilité de matos, pas vraiment de bugs en profondeur. Quoi qu'il en soit, un patch est déjà disponible (1.04, pour la version U.S. uniquement), et ce dernier corrige déjà son pesant de bugs. On ne sait pas si la version française sera déjà patchée, mais n'hésitez pas à aller faire un tour sur le site de Falcon (www.falcon4.com) pour vous mettre éventuellement à jour. À ce propos, la version française gardera les voix en VO, traditionnellement bien meilleures que les tentatives de traduction par l'école des acteurs-amateurs de Gloitre-sur-Giselle. Pour ceux qui ne sont pas à l'aise avec l'anglais, un texte s'affichera à l'écran pour que vous ne soyez pas largués. Car les communications sont 'achement importantes dans Falcon, notamment pour la campagne, mais on y reviendra. Bien, il est temps d'ouvrir la boîte et de regarder ce qui peut peser aussi lourd. Je sors le CD... mmm, c'est pas ça, deux ou trois petits mémos, nan... une carte de la Corée... nan plus... , ah la vache, je l'ai, c'est le manuel. Un bon pavé de 600 pages, et pas rempli avec des dessins de Babar, croyez-moi. Vous avez patienté cinq ans pour avoir ce simulateur, eh bien vous allez en mettre cinq autres pour le lire, c'est clair.



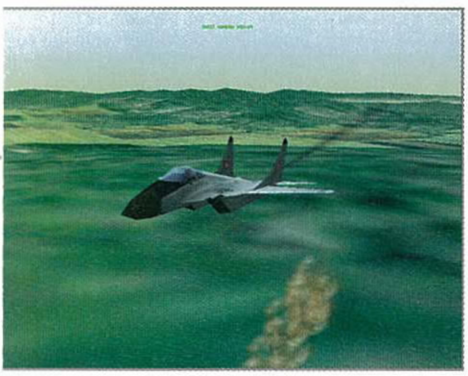
La doc de l'enfer sidéral

J'hésite alors entre me pendre tout de suite, installer le jeu, lire la doc, ou bien faire un tour de moto. Me pendre, pas possible, j'ai pas de corde. La bécane, c'est chiant, il verglace, j'ai pas envie de la salir avec des rayures. Bon, bah je vais lire un peu la doc pendant que le monsieur s'installe sur le disque dur, ou, devrais-je dire, se vautre comme une grosse otarie bourrée. 600 mégas en install complète, vidéo comprises, plus 200 mégas de libre au minimum pour le swap, quel gros goinfre. Enfin, il y a quand même la formule à 300 mégas video-free, fromage ou dessert compris, mais ne soyons pas radins en octets. Falcon 4.0 est un gourmand, on va pas commencer à le brider avant même de le lancer. On va attendre d'aller faire un tour dans les options graphiques pour ça. Comment ça, langue de pute ? Meuhh non, c'est juste que j'ai pas encore reçu mon PII-800, je risque d'être un peu juste. L'intro est plutôt sympa, et met en scène deux F-16 aux prises avec de vils



La vision infrarouge, pour les missions de nuit. ▲

REMARQUE :
C'est le moment de changer de disque dur, d'augmenter la RAM, de booster le processeur et de changer de copine. Enfin le dernier truc, c'est vous qui voyez, hein, mais bon, puisqu'on y est...





Migs. Normal, c'est encore une fois contre du matériel soviétique que vous allez vous battre. On ne change pas une équipe qui gagne, c'est bien connu. La crise se déroule dans la péninsule coréenne, alors que les gars du Nord attaquent de nouveau les gars du Sud. Les Américains supportent les martyres, Russes et Chinois se rangeant du côté des brutes. Une sorte de guerre de Sécession à la sauce tong. Vous êtes donc un pilote de water-closet U.S., pardon, de chasse américain (mon dieu, que c'est drôle...), et comme votre cousin Maverick Cruise, vous allez risquer votre vie pour le triomphe de la liberté et l'avènement de la technologie standard sciento. Nan, je déconne, vous aurez juste à sauver le monde, les réunions Tupperware entre copines, ce sera pour la retraite quand vous sucrerez les fraises.

Options, les

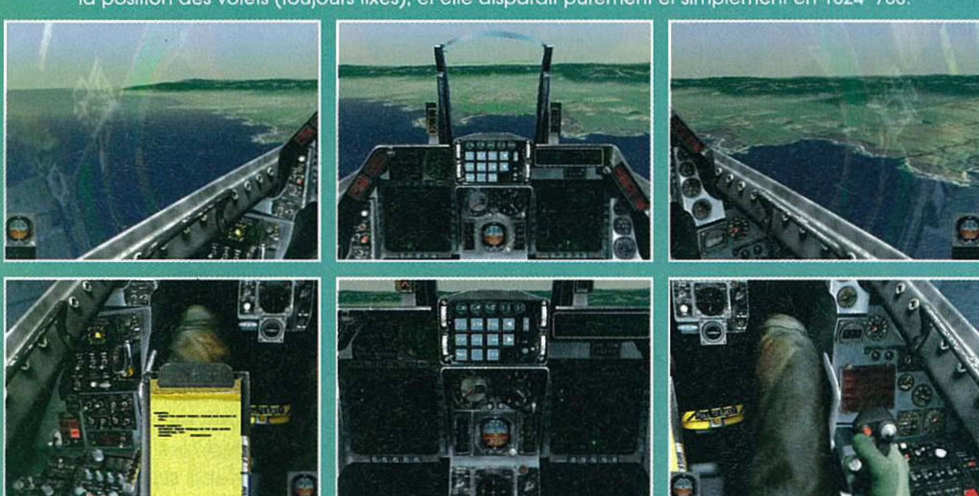
Tiens, je ne vais pas me faire chier pour les intertitres, je vais faire comme Bob. D'ailleurs, ce dernier passe derrière moi et me conseille de ne pas oublier le paragraphe « parachute ». Graphisme, réalisation, campagne et tout le toutim, c'est bien carré, bien organisé, TTA en somme. Les options donc, couvrent quatre domaines de la plus haute importance : simulation, graphisme, son et contrôleurs. Vous commencez à connaître la politique de la maison, on aime bien pousser toutes les options à fond. On commence la tournée avec le modèle de vol, à donf l'IA des ennemis, à donf les options graphiques (détails des textures au sol, objets, effets spéciaux, gouraud shading, etc.), à donf aussi. Tout à donf, c'est notre seconde devise. Le moteur 3D est à la fois Glide et Direct 3D. Ça tombe bien, j'ai une Voodoo 2 et un PII-400, on va pouvoir mettre du bon Glide qui speede bien, en 800*600. Une fenêtre témoin me permet d'avoir une prévisualisation de ce que ça va donner dans le jeu, mais on ne peut pas dire qu'elle serve à grand-chose. Elle met un temps fou à s'afficher, n'est pas tellement représentative, et de plus, on ne sait pas ce que ça va donner sur le plan du frame-rate. Plutôt inutile, donc. La configuration des contrôles donne une idée du travail de mémorisation qu'il va falloir déployer pour se souvenir de toutes les touches. Il y en a des tonnes, avec des Shift, des Alt et des Control. Heureusement, il est très facile de changer ou d'attribuer de nouvelles fonctions à ces touches, mais je vous conseille quand même de garder la configuration d'origine, le temps de vous familiariser avec le jeu. Le soft reconnaît les joysticks programmables, et leur configuration s'avère tout aussi aisée. Je branche mon Feedback, dans l'espoir fou que Falcon 4.0 l'exploitera. Eh bien non, le stick est reconnu, mais aucun implémentation des forces n'a été effectuée. Je ne sais pas pourquoi, mais à la vue des docs, il semble que Microprose soit plus « Thrustmaster Rulez » que « Microsoft Inside », si vous voyez ce que je veux dire. Tant pis, mais c'est pas cool de leur part de faire attendre les joueurs pour un futur patch (annoncé). Et qu'ils ne viennent pas nous dire qu'ils n'ont pas eu le temps de l'implémenter, ces feignasses.

Missions, les

Cette simulation étant une véritable usine à gaz, il va falloir impérativement passer par une période d'apprentissage avant de pouvoir commencer sereinement la campagne. C'est pourquoi 31 missions couvrant tous les aspects possibles et imaginables de votre nouveau métier vous sont proposées. Vous apprendrez ainsi à manœuvrer, décoller, atterrir, bombarder, combattre ou encore naviguer, et ce dans les moindres détails qu'impliquent ces activités. Le plus dur à retenir est sans aucun doute la gestion de l'avionique embarquée, complexe, ainsi que toutes les procédures d'attaque qui en découlent. Ne serait-ce qu'atterrir correctement, sans détruire son train d'atterrissage, demande un certain temps d'entraînement (le patch 1.04 semble cependant être plus tolérant sur ce point). Idem pour le ravitaillement en vol, qui demande beaucoup de doigté et de douceur, mais ça, c'est pas nouveau. Parkinsoniens s'abstenir. Les combats air-air vous familiarisent avec l'utilisation des AIM-9 Sidewinder, AIM-120

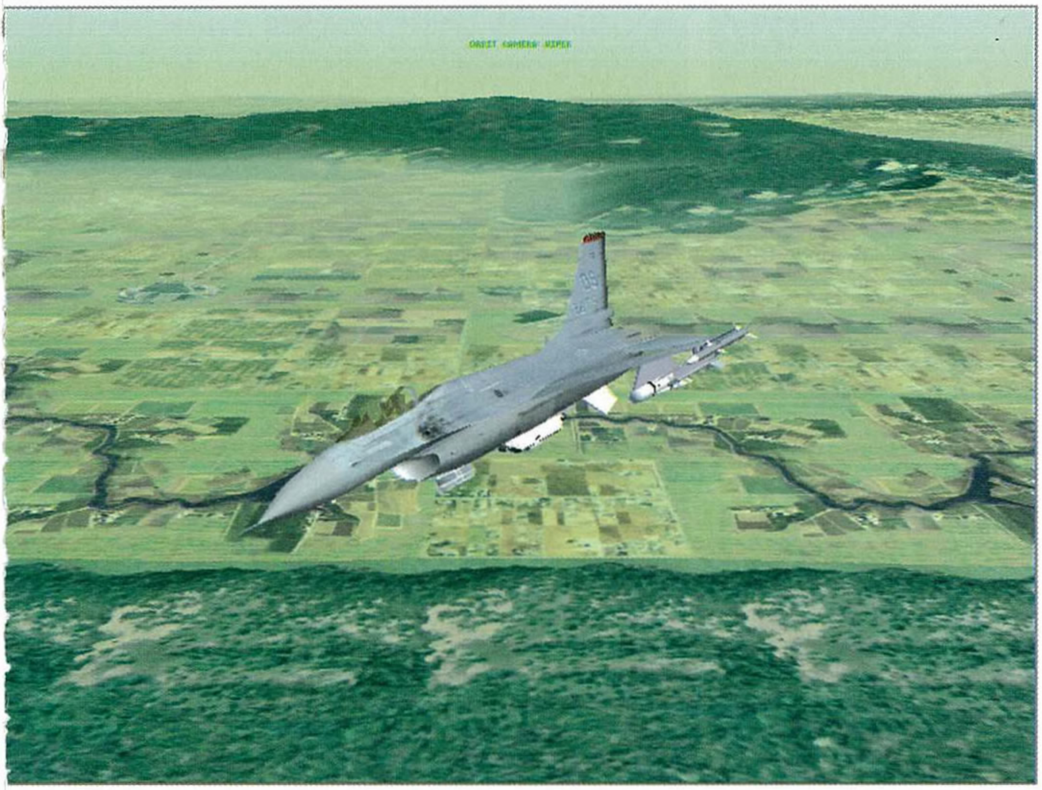
Le cockpit

Le cockpit 2D dans son ensemble. De nombreux boutons et autres switchs sont fonctionnels, mais il est plus pratique de passer par le clavier que de cliquer directement dessus. Appréciez quand même la réalisation et la clarté de ce dernier. Deux défauts cependant : cette vue ne prend pas en compte la position des volets (toujours fixes), et elle disparaît purement et simplement en 1024*768.

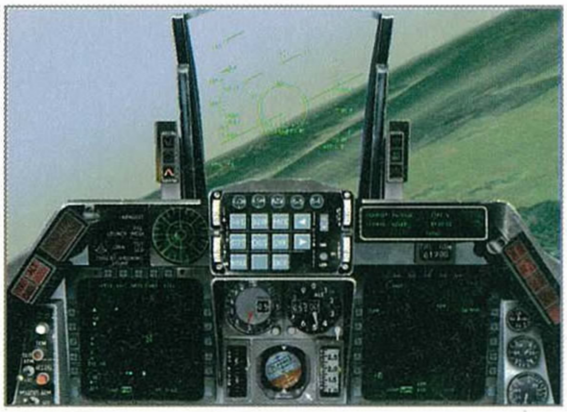




▲ *L'atterrissage, pourtant facilité avec le patch 1.04, n'est pas une mince affaire.*



▲ Admirez la qualité des textures au sol, malgré leur disposition « quadrillée », surtout au niveau de la jonction bois/plaine.



▲ Un cockpit 2D particulièrement soigné.

Bien que présélectionnées, rien ne vous empêche de changer les armes que vous souhaitez utiliser. ▼





Falcon 4.0, un rêve et un cauchemar à la fois



AMRAAM, AIM-7 Sparrow, et enfin du canon 20 MM (pour le dogfight). Les attaques d'unités (chars, convois, camions lance-missiles, etc.) ou de bâtiments au sol (sites SAM, aéroports, buildings, etc.) se font à l'aide de bombes standard (MK-82, CBU-52), guidées au laser (GBU-24 et 10), roquettes ou encore de missiles (AGM-65, 88). Chaque arme peut être utilisée de plusieurs manières, suivant le type d'attaque que vous souhaitez effectuer (CCIP, CCRP ou Dive Toss. Je vous laisse vous reporter à la doc pour plus de détails). Bien que complètes dans leur diversité, ces missions manquent toutefois d'explications durant leur accomplissement. En effet, on doit sans cesse plonger le nez dans le manuel, non relié par une spirale et donc chiant à poser sur les genoux, pour comprendre comment arriver à ses fins. Les briefings sont effectivement pauvres en détails, ce qui est un peu lourd pour des missions d'entraînement. Si vous n'avez pas la patience d'attendre, vous pouvez toujours vous cliquer sur « Instant Action » ou « Dogfight », afin de rentrer directement dans le vif du communiste. Vous vous retrouvez alors en plein cœur de l'action, avec plein d'unités terrestres et aériennes à dégommer, à vous de faire le reste. J'insiste lourdement, mais je vous déconseille vraiment de commencer la campagne sans passer par cette phase. En fait c'est comme vous voulez, mais vous risquez de ne rien capter, vous êtes prévenus. Pour ceux que ça branche, un éditeur de missions est également disponible. Hop.



▲ Certains témoins lumineux et instruments ne sont plus gérés dans le cockpit 3D.

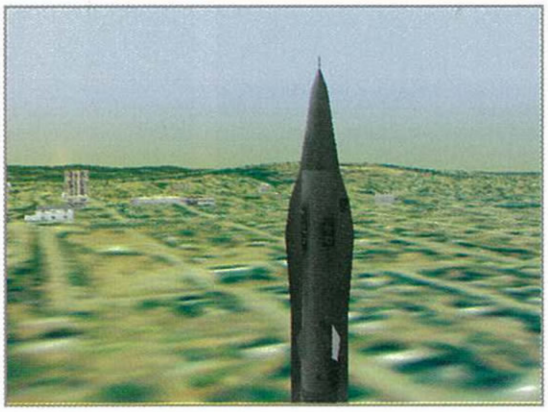
Graphisme, le

Comme vous le savez déjà, le théâtre des opérations se situe en Corée. Cette région est à la fois verdoyante et légèrement vallonnée, ne vous attendez donc pas à des reliefs d'une grande élévation. Cependant, cela n'enlève rien au charme de l'environnement, car les textures photoréalistes du terrain sont tout bonnement superbes. Bien évidemment, la beauté de l'ensemble baisse nettement lorsque l'on s'approche trop près du sol, mais cela reste largement visualisable sans déclencher de crise d'épilepsie. Par contre, peu d'altitude suffit pour apprécier le graph' des champs, pâturages et autres villes coréennes, sans avoir l'impression de regarder une mare de pixels. De plus, la palette de couleurs est particulièrement bien choisie, ce qui ne gâche rien à l'ensemble. Autre bon point, les raccords entre les textures sont invisibles dans la plupart des cas, pour peu que vous ayez poussé un tant soit peu les détails graphiques. Une fois de plus, seul un rase-mottes trahira les jonctions suscitées, notamment dans les vallées et au-dessus de la mer. En ce qui concerne les bâtiments, il se fondent plutôt bien avec les textures 2D bien qu'on les distingue clairement du sol. Au fond, c'est même plutôt un avantage, c'est plus facile pour repérer ses cibles. Par contre, ils ne sont pas particulièrement variés ni fournis au niveau des détails, et leurs textures sont esthétiquement moyennes. En ce qui concerne les aéroports, le constat reste le même. Jolies pistes, mais bâtiments peu enthousiasmants lorsqu'on s'en approche de trop près. À noter un bel effort pour les usines, desquelles de la fumée s'échappe. À ce propos, cet effet est très réussi, car on la voit se désagréger en s'échappant dans les airs (en fait, elle devient progressivement transparente, mais l'illusion est pleinement convaincante). Le même effet est utilisé pour les explosions ainsi que pour les traînées laissées par les missiles, les appareils endommagés, la poussière soulevée par les véhicules en mouvement, ou bien encore l'effet de sol provoqué par un passage en rase-mottes (sur l'eau et la terre). Pour revenir plus en détail sur les explosions, elles sont vraiment très chouettes : des morceaux sont projetés dans les airs, alors qu'à la zone de l'impact, on distingue du feu et de l'épaisse fumée noire se dégager. Bon trip. Pour parler des véhicules, il faut les séparer en deux catégories : votre avion et le reste. Votre F-16 est ainsi superbement texturé, avec quelques détails qui rendent très bien. Genre l'entrée d'air située sous l'appareil, la post-combustion du réacteur, ou encore la traînée de poudre noire derrière le logement du canon. Cockpit et pilote sont bien réalisés en vue externe, bien que ce dernier soit

Il semble vous manquer quelques éléments importants pour le bon déroulement de votre vol. ▶

Le Maverick et son affichage sur le MFD de droite, toujours aussi efficace. ▼







TIPS TECHNIQUE :
Même chose que la remarque, mais dans l'ordre que vous voulez. Commencez par virer la copine, comme ça elle ne vous prendra pas la tête pour changer l'aspirateur avant votre PC.



Le train est endommagé, et la trappe avant ne se ferme plus. Va falloir penser à atterrir sur le ventre. ▼

trop statique. Il aurait pu bouger un peu la tête, comme on le voit souvent dans les simulations d'hélico. Par contre, on distingue nettement le HUD derrière la verrière, cool. Le reste de l'appareil est plutôt bien finalisé : les ailerons bougent, les volets s'abaissent, les aérofreins sortent, seule la sortie du train est correcte, sans plus. Dommage qu'il n'y ait pas de texture plaquée au fond des trappes, comme dans F-16 Aggressor. De plus, les roues ne tournent pas lors du roulage sur la piste, même lorsque vous changez de direction (le train avant reste droit). Du coup, cela donne l'impression que l'avion glisse sur le sol. Le design des autres véhicules et avions est en tout cas bien moins travaillé. En fait, ça varie un peu d'un appareil à l'autre, l'ensemble étant correct, sans plus. Sûrement une question de frame-rate. Toujours dans le même trip de gain de vitesse, les fantassins sont de malheureux sprites, bien moches et bien pixelisés. Pour contrebalancer tout ça, certains véhicules sont animés (on voit les rampes de missiles air-sol tourner sur elles-mêmes) ou dégagent de la fumée en roulant. Les convois sont ainsi aisément repérables, même à grande distance. Idéal pour les attaques air-sol. Mais le plus décevant dans tout ça reste les nuages, beaux de loin mais tous en 2D, pas volumétriques pour un sou. On est loin des standards actuels, dont la palme revient aux nuages de Fighter Squadron (bien qu'également en fausse 3D, mais bluffants de réalisme). Généralement le talon d'Achille des simulateurs, un effort graphique a été réalisé pour les crashs. Outre exploser purement et simplement, vous pouvez perdre une aile, arracher le train, ou bien voir le cockpit s'arracher de la structure. Mais cela n'arrivera jamais en plein vol, où seule une fumée noire et des morceaux de carénage jailliront du réacteur pour signifier que vous êtes touché. Une fois de plus, on est à des années-lumière de ce que propose Fighter Squadron en la matière.



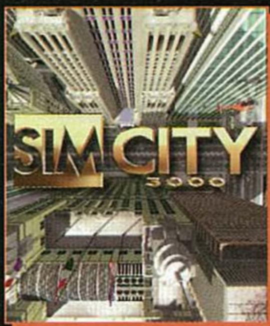
Parachute, le

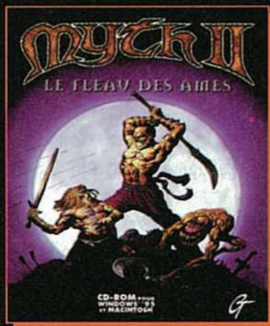
Bon, c'est juste pour faire plaisir à Bob, cet intertitre. Alors voilà, quand vous vous éjectez, vous voyez le pilote sortir son grand parachute et planer vers le bas. Un bateau pneumatique est également accroché à l'ensemble, mais le résultat n'est pas génial. Plutôt moche, on pourrait dire. Il n'est même pas possible de tourner autour du pilote pour voir son appareil s'écraser. Et je nous vous parle pas du bug de l'atterrissage où le pilote disparaît purement et simplement. On aurait aimé un truc plus abouti, genre ralenti en vue externe, quand les boulons explosifs libèrent la verrière et le siège s'échappe de l'avion. Un jour peut-être, pour Falcon 5.1, prévu en 2004.

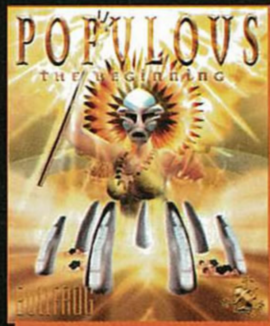
Réalisation, la

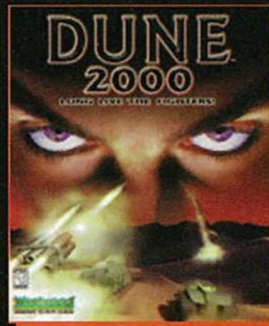
On attaque ici un gros morceau de la simulation, car la réalisation de Falcon 4.0 ne peut pas se juger uniquement sur la rapidité de l'animation ou sur le comportement de l'avion. Effectivement, il y a tellement de choses qui interviennent en plus de ces derniers, que l'on comprend l'énorme gourmandise de la bête en puissance de calcul. Pour preuve, j'en veux la différence de frame-rate existant entre les missions d'entraînement, pauvres en IA, et le mode campagne, littéralement submergé par le déroulement dynamique de la guerre. Ainsi, les missions d'entraînement vous offrent une animation fluide et rapide sur un PII équipé d'une bonne carte 3D (détails à fond), alors que pendant la campagne, il est très courant d'assister à des ralentissements, voire à des swaps de plusieurs secondes gelant carrément tout le jeu. Et pourtant, ce qui est affiché à l'écran est identique. À noter au passage que le Glide est, à résolution égale, plus rapide que le Direct 3D. De base, la résolution est limitée au 800*600, même sur les cartes Direct 3D. Si vous voulez bénéficier du 1024, vous devez entrer une ligne de commande derrière l'exe de Falcon. Limite underground, de même que l'augmentation éventuelle des détails graphiques. De plus, en 1024, le cockpit 2D disparaît purement et simplement. Avec ces commandes, il est alors possible de doubler, voire même quadrupler les valeurs maximum des paramètres visuels. Inutile de préciser que cela alourdit grandement la charge de

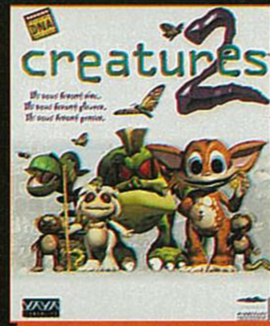
CONCOURS



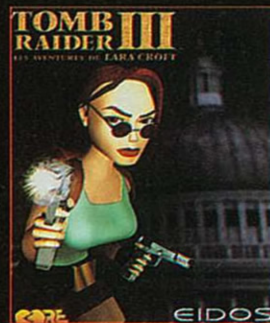




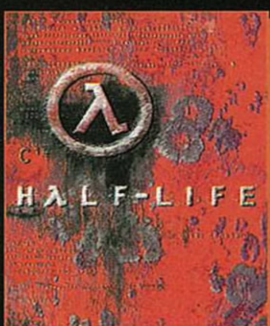


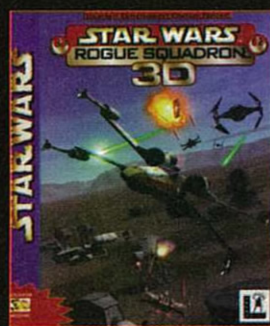




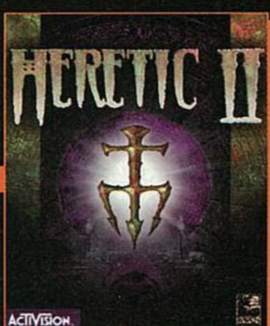


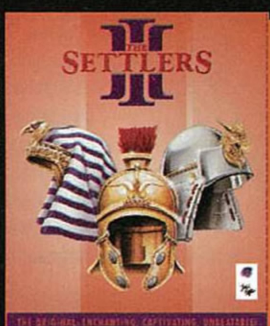
GAGNEZ LES JEUX DE VOTRE CHOIX !

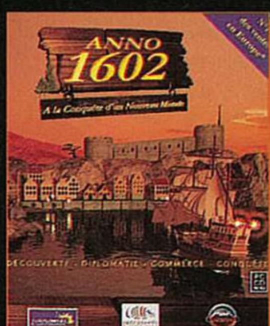


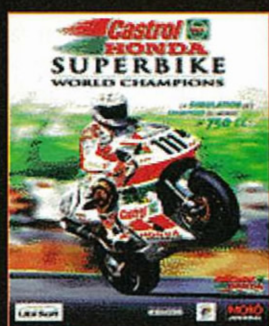


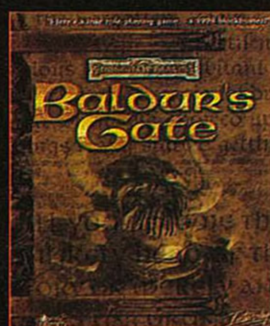
LES JEUX PROPOSÉS SUR CETTE PAGE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION.
VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS !







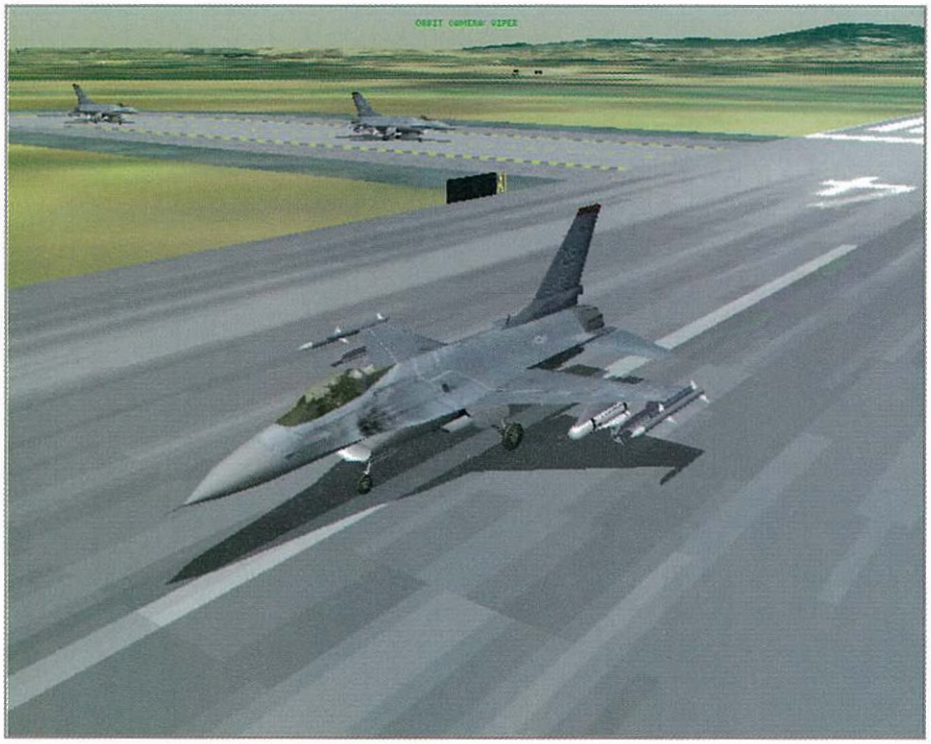




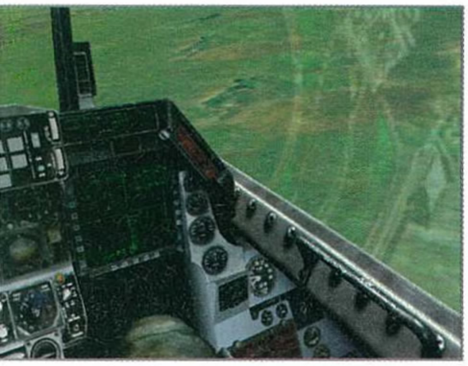
3615 JOYSTICK

1,29frs/min

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MARS 1999. GAGNEZ TROIS JEUX PAR SEMAINE !



Les missions en groupe, rien de tel pour se prendre au jeu.



TIPS JEU :
Utilisez le vrai-faux mode Pause, afin de régler vos radars et vos attaques en toute tranquillité.



Le cockpit virtuel, avec le reflet du tableau de bord sur le cockpit.



travail imposée au PC, avec les conséquences que l'on devine. Cette option sera à essayer dans un an, lorsque la puissance des machines aura doublé. Ce n'est pas nouveau, c'était déjà le même syndrome avec Falcon 3. Pour sauver un peu les meubles, sachez que plus vous disposerez de RAM, moins vous swapperez, et moins vous maudirez ces foutus ralentissements. 64 mégas sont le minimum exigé pour être à peu près confortable, mais au prix de la RAM, 128 mégas n'est plus aujourd'hui un chiffre utopique. N'oubliez pas non plus de laisser au moins 200 mégas de libre pour ne pas risquer de planter en plein milieu d'une mission, par manque de place. Ah, pendant que j'y pense, il est curieux de ne pas bénéficier de météo : oubliez pluie ou orage, il fait toujours beau en Corée. Il y a bien un peu de vent de temps en temps, mais à part ça, c'est pas les intempéries du siècle. Et pour cause. Le modèle de vol est très agréable, notamment lors des vols à basse vitesse. On sent bien la lourdeur et l'inertie de l'appareil, et c'est un véritable plaisir que de jouer avec la commande des gaz en étant constamment à la limite du décrochage. L'arrondi de l'atterrissage est ainsi bien appréhendé, lorsque l'appareil s'enfonce doucement sous l'effet combiné du manque de vitesse et de l'inclinaison. Il m'est par contre arrivé de décrocher à plat, sans partir en vrille, et sans pouvoir récupérer l'appareil malgré les gaz au maximum. Bizarre, ce genre de choses n'arrivait que sur les vieux avions. Mais n'étant pas moi-même pilote de F-16 (j'ai préféré prendre option couture quand j'étais jeune), je ne m'avancerai pas pour parler de bug de modèle physique. Mais ça me paraît louche. Bref, on peut quand même se demander si après cinq années de développement, on n'aurait pas pu bénéficier de quelque chose de plus optimisé. En toute honnêteté, je n'en sais vraiment rien, car on ne peut pas dire que Microprose soit un néophyte en matière de simu. En fait, je pense que la réalisation d'une bonne campagne dynamique, d'une avionique complexe et d'un modèle physique réaliste implique des exigences techniques incontournables. J'excuse pas, j'explique. Quoique si, j'excuse quand même un peu, car malgré ses défauts, j'ai rarement eu autant de plaisir à jouer à un simulateur.



Cockpit, le

C'est devenu courant de nos jours, Falcon 4.0 propose plusieurs types de cockpit : 2D et 3D. Le cockpit 2D est composé d'environ six écrans, sur lesquels on retrouve les instruments, MFDs et interrupteurs de l'appareil. Outre les MFDs dont on peut régler les fonctions directement en cliquant sur les boutons (classique), de nombreux switchs sont actionnables de la même manière. Tous les interrupteurs ne fonctionnent malheureusement pas, ce qui est très frustrant. Ainsi, impossible d'accéder aux commandes moteur, alors que c'est toujours un grand plaisir de démarrer ou d'arrêter le réacteur avec ses petits doigts. Ici, ça tourne tout le temps, point barre. Comme de toutes les façons les commandes du cockpit sont directement accessibles par le clavier, il sera donc rare de passer par ce biais. Le graphisme n'est pas photoréaliste, ce qui ne l'empêche d'être 'achement beau. Putain, faut que je trouve de nouveaux adjectifs, j'en ai marre de répéter toujours « beau, superbe, réussi. ». Humm on va dire... flabouche, ou encore grouchnik, c'est bien grouchnik. Le cockpit est donc très flabouche, car en plus d'être clair et chiadé, il fait « usé » (la peinture se barre à certains endroits). De plus il se reflète sur la verrière, ce qui aide au passage à se repérer lorsque l'on a plus la tête en face du cockpit. Le cockpit virtuel permet de regarder rapidement tout autour de soi, tout en conservant la lisibilité des principaux instruments (MFDs, HUD, etc.). Par contre, on perd en résolution, et on assiste à des effets d'escalier qui font tache. La principale utilité de cette vue reste le dogfight, où il est important de toujours savoir où se situe l'ennemi. Pour éviter de s'écraser parce qu'on ne regarde pas devant soi, un intelligent bandeau vertical peut être affiché simultanément, englobant le champ visuel allant du cockpit à l'arrière de l'appareil. Par contre, les mains restent totalement immobiles, ce qui pour l'occasion n'est pas grouchnik.

Campagne, la

Contrairement à Total Air War qui vous place au poste de chef d'escadrille, la campagne dynamique de Falcon 4.0 vous laisse à votre place, celle de pilote. En fait, la seule chose dont vous pouvez décider est la mission que vous allez éventuellement remplir. La campagne se déroule ainsi en temps réel, c'est-à-dire que même au stade du menu, une horloge égrène les secondes. Parallèlement, une liste de missions s'affiche dans une fenêtre, avec un horaire précis juste à côté. Il vous suffit de choisir celle qui vous inspire pour participer à l'attaque globale, pendant que les autres s'effectuent automatiquement.

Il est d'ailleurs assez amusant de voir en temps réel la progression des forces en présence, avec leurs éventuels échecs ou victoires. Un petit scripteur indique d'ailleurs les principaux événe-




REFLEXION FAITE
F-16
AGGRESSOR
NE SIMULEZ PLUS,
FAITES-VOUS PEUR.
F-16
AGGRESSOR
INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615
Virgin Games
Hint-line
08 36 68 94 95
http://www.virgininteractive.fr
* 2,23 F la minute
98 GSI Ltd. All rights reserved. Published 1998 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
PC CD-Rom
Virgin INTERACTIVE

■ JOUABLE SUR PII 233 64 MO RAM + CARTE 3D ■ EDITEUR MICROPROSE
■ DÉVELOPPEUR MICROPROSE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE VF ET VOIX VO

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	4



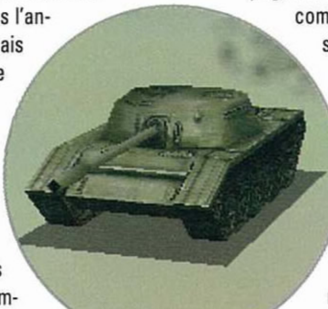
▲ Le design des appareils ennemis est bien moins soigné que votre appareil.



▲ On distingue le HUD derrière la verrière du cockpit.



ments de la guerre, à la seconde près. En fonction de l'évolution de la situation et de l'écoulement du temps, de nouvelles missions sont constamment créées par le générateur. Par exemple, si au cours d'une mission d'interdiction il vous prend l'envie de détruire un dépôt de carburant, cela sera pris en compte et influera sur les missions futures qui vous seront proposées. Et ainsi de suite. Pas de surprise, on vous demandera de bombarder des trucs, de couler des machins, et d'abattre des bidules. Là où ça devient cool, c'est que vous le faites seul ou accompagné, en tant que leader de plusieurs appareils ou simple ailier. De ce choix dépend la faculté de donner des ordres ou non à vos coéquipiers, que ce soit sur le plan des attaques, des formations ou bien encore des appels à l'aide. Mais la gestion des communications ne s'arrête pas là : vous pouvez communiquer avec votre ailier, l'ensemble de la formation, les tours de contrôle, le cargo ravitailleur, et enfin les AWACs. Ces derniers peuvent vous donner tout un tas d'informations utiles, genre la position des avions ennemis ou la direction de votre objectif. Ce sont ainsi un vingtaine de messages différents que vous pouvez envoyer à cette véritable mère poule. La radio est très importante dans la campagne, et c'est pourquoi il est vital d'y prêter attention. En effet, il se peut très bien que vous ayez à répondre à des messages de détresse, et ce dans les délais les plus brefs. Comme vous entendez en permanence les communications des autres F-16, il faut constamment faire la part des messages qui vous sont destinés. Pas évident quand on ne comprend pas l'anglais, mais les messages seront inscrits en français à l'écran. Ce qui est particulièrement agréable dans cette campagne dynamique, c'est qu'on a vraiment la sensation de participer à une bataille globale. Il suffit de survoler les zones de combats pour voir des bataillons entiers de tanks ou de fantassins se déplacer, au milieu de nombreuses explosions et autres tirs de mitraillettes, le tout agrémenté de combats aériens engageant de nombreux avions. On comprend dans ces conditions que le jeu se mette à ramer en effectuant des séances de swapping intense. Le message est clair : ce jeu est réservé aux possesseurs de machines de course, genre PII-350, 64 Mo minimum, si l'on veut vraiment profiter de ce soft. Enfin, tout ça pour vous dire que malgré les pauses forcées, on se prend vraiment au jeu grâce à une ambiance de combat hors pair.

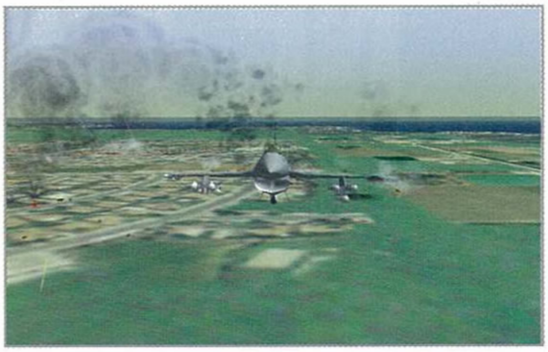


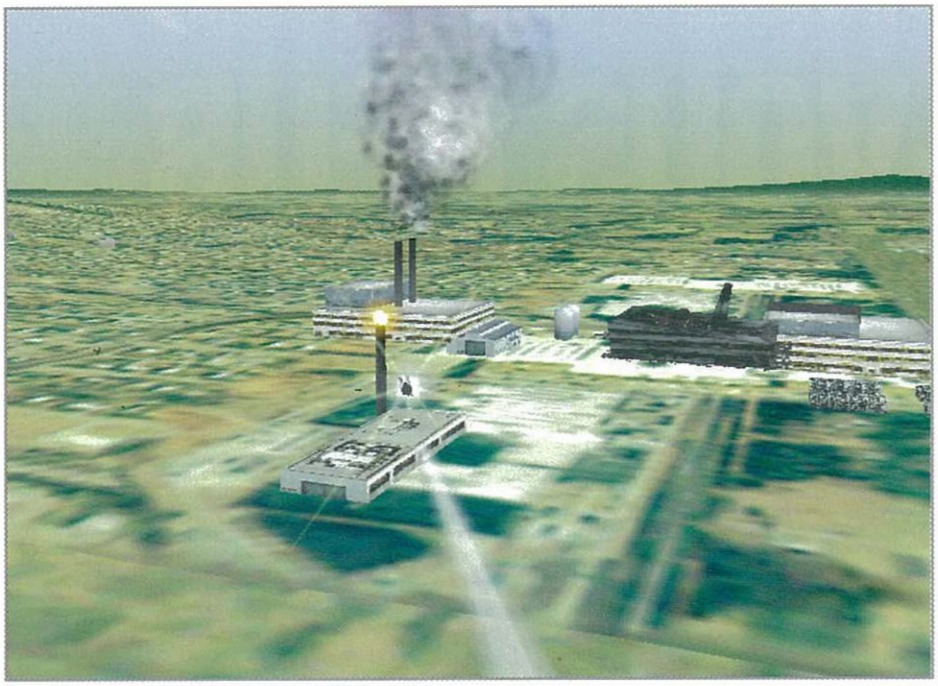


End, the

Voilà, il est évident que j'ai oublié de vous parler de milliards de choses, après tout on ne résume pas un manuel de 600 pages en seulement, euh 7. J'espère juste que vous avez compris le message : Falcon 4.0 est un fabuleux simulateur, qui, malgré des faiblesses techniques indiscutables, vous plongera réellement dans la peau d'un pilote de F-16. Ambiance du feu de Dieu, réalisme de l'avionique et du modèle de vol, beauté du terrain et de l'appareil, campagne dynamique très plaisante, voilà ce qui vous attend si vous possédez le PC adéquat. Sinon, il vous faudra soit attendre votre prochaine machine de dans six mois, soit il ne vous restera plus qu'à pleurer en voyant votre Pentium 166, 32 Mo de RAM (la config mini, quelle blague…), agonir devant vos yeux devant l'ampleur de la tâche qui l'attend.

Fishbone





▲ Vue d'un missile se dirigeant vers sa cible. Ça va chier au Maroc, comme on dit en Corée.

+ Profondeur de la simulation.
+ Campagne dynamique.
+ Immersion totale.
- Quelques bugs qui traînent ici et là.
- Des séances de swapping intense.
- En avance d'une génération de machine.

EN DEUX MOTS

Une fois de plus, Falcon 4.0 est à la fois un rêve et un cauchemar pour les amateurs de simulation. Le rêve, c'est pour la profondeur de la simu et la campagne dynamique, le cauchemar, c'est pour la machine nécessaire pour en profiter.

TECHN. 85 | DESIGN 90 | INTÉRÊT 91



Expérience fortement déconseillée.

CeBIT'99 HANNOVER 18. – 24. 03. 1999 Hall 9, A54

Il y a des façons plus simples de découvrir le retour de force.

WingMan® FORCE™

Mettez vos mains sur la manette WingMan® Force™. Et c'est parti pour l'expérience de jeu la plus réaliste que vous ayez jamais connue. A vous les sensations nouvelles. Explosions trépidantes, reculs à couper le souffle, force centrifuge, poussée gravitationnelle... Notre technologie révolutionnaire I-FORCE® utilise des transmissions en câble d'acier de haute précision pour que vous puissiez ressentir l'énergie dans chaque fibre de votre corps. Chaque sensation. Chaque vibration. Chaque picotement. Chaque aggression. Neuf boutons de tir programmables. Manette des gaz intégrée. Puce de contrôle 16 bit Intel®. Logiciel de programmation personnalisée des réglages. Poussez la poignée. Le choc en retour ne va pas se faire attendre ! Attention, ça va faire mal...

www.logitech.com



It's what you touch.™*

* C'est ce que vous touchez.



Le 1 nous avait terrorisés, le 2 y parvient encore mieux. La série des Resident Evil restera dans les annales du monde PC, comme les premiers thrillers ayant réussi à nous faire trembler.



Resident Evil 2

Thriller action pour tous joueurs - PC CD-Rom



J'aime le sang. J'aime la vision des chairs pourries baignées par la bile. J'aime entendre le bruit de succion émis par mes pas quand je marche dans les flaques d'humeur. J'aime sentir mon cœur se terrer au fond de mes entrailles lorsqu'un bruit sourd frappe ma nuque. En un mot, j'aime Resident Evil. Ce jeu, issu de la console, m'a offert mes premiers frissons de terreur. Le 2 ressuscite avec bonheur les anciennes frayeurs, sans que les procédés adoptés aient beaucoup changé. Ainsi la peur renaît-elle de ses cendres tel un phénix. Et on se régale comme jamais. Souvenez-vous d'Umbrella. Les expérimentations perverses de cette multinationale avaient déjà introduit l'horreur au sein de la région de Raccoon. Heureusement, grâce à la dextérité de deux flics, le mal avait été circonscrit et détruit. Mais quand on parle gros sous et avenir aurifère, les World Companies oublient vite les leçons du passé et ce qui leur sert soi-disant de moralité. Le manoir issu de vos souvenirs n'est qu'une pâle répétition de ce qui vous attend maintenant. Cette fois-ci, une ville entière est en proie à l'épidémie. À trop expérimenter des virus bricolés, des fuites se sont produites. Voulues ou non, le résultat reste le même. La maladie s'est propagée. Rats, chiens puis humains, tous y ont succombé. La belle petite ville de Raccoon est devenue bien vite la cité dortoir des pires. Un univers dantesque vous attend derrière votre écran.





Ce n'était rien qu'une frêle jeune fille mais nos yeux s'accrochèrent comme ceux de deux humains au milieu d'une foule de zombis. Claire était une femme aussi belle que dangereuse lorsqu'elle se promenait avec son lance-grenades. ▶

Des monstres et des héros

Habituellement, dans les séries, on prend les même personnages et on recommence. Pour une fois, les règles du genre ne sont pas tout à fait suivies. Les héros sont de nouvelles têtes prêtes à prouver leur valeur. Mais les liens entre les deux volets restent très forts. Le scénario découle directement de celui de l'ancien opus. Umbrella joue toujours le rôle de l'entité maléfique génératrice. Les anciens héros ont laissé leur trace sur Racoon. La jeune femme Claire est la sœur du célèbre Chris du premier scénario. Elle vient à Raccoon pour rechercher son frère. Le second Léon est une nouvelle recrue. Tout au long du jeu, de nombreux clins d'œil vous rappellent le premier Resident

Les personnages



LÉON
Jeune flic appelé en renfort, Léon se trouve vite pris à parti par les créatures qui peuplent la ville. Une seule solution pour s'en tirer : trouver des armes au commissariat et chercher un moyen de sortir de Raccoon sans être poursuivi par les hordes de morts-vivants qui désormais la peuplent. Courageux et téméraire, les affrontements physiques et les grosses armes ne lui font pas peur. Doué pour le bricolage, les kits d'amélioration lui permettent d'augmenter les capacités de certaines de ses armes.



CLAIRE
Claire est la sœur du héros du premier Resident Evil. Aussi casse-cou que son frère Chris, elle cache des talents explosifs qui ne demandent qu'à être révélés. L'environnement de Racoon est un milieu idéal pour ça. Plus habile à l'utilisation d'armes légères et au crochetage des serrures, elle préfère manier le lance-grenades et l'arbalète pour se débarrasser des gêneurs. Mais son cœur reste tendre et prêt à tout pour sauver l'enfant atteint du mal qu'ont contracté les habitants de la bourgade.



D'autres humains errent dans Raccoon. Les uns se cachent, tandis que les autres furètent à la recherche d'on ne sait quoi. Chacun vise son propre intérêt égoïste. Et si certains vous aident, d'autres essaient de vous enfoncer. Alors méfiance avant tout.



Par rapport au premier volet, vous trouverez peu de nouvelles créatures. Zombis, chiens, corbeaux, c'est du déjà-vu. Elles sont peu diverses, mais en nombre. Alors économisez vos munitions et préférez la fuite si vous ne voulez pas vous sentir nu devant l'adversité.





▲ *Pousser, pousser l'escarpolette et le secret sera révélé. Eh oui, il faut savoir pousser avec à propos les éléments du décor pour parvenir à ses fins.*





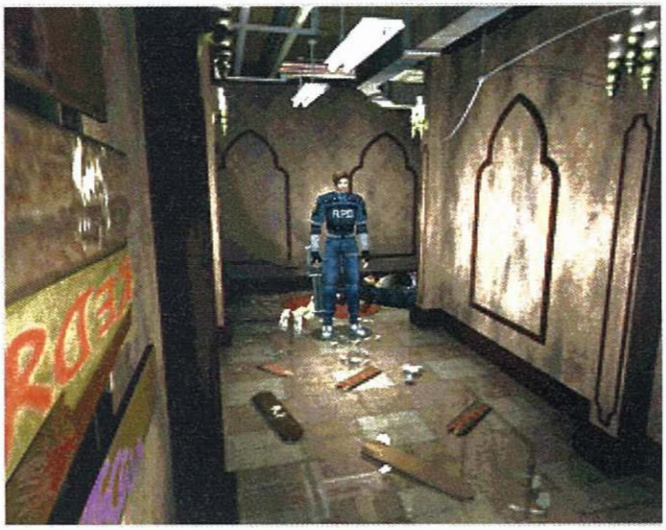
▲ *Les sauvegardes sont en nombre illimité, mais s'effectuent à des endroits bien précis. L'héritage console.*

Evil. Photos cachées, souvenirs, journaux intimes, vous connaîtrez toute la vie privée de vos premiers personnages. Même les monstres ne diffèrent guère de ce qu'on connaît. Il y a bien quelques petits nouveaux, mais pas en nombre suffisant pour faire la différence avec le premier soft.

Cette suite a été construite très intelligemment. L'unité des lieux (après tout, le manoir était juste à côté de Raccoon et les héros du premier étaient tous issus de cette petite bourgade) est respectée pour donner l'impression d'une continuité. Le scénario reste pratiquement le même : un virus lâché dans la ville transforme tous ses habitants. Ce qui change, c'est uniquement les décors et les héros ainsi que les rebondissements. Dit comme ça, on a vraiment l'impression que les développeurs ne se sont guère donnés beaucoup de mal pour créer ce nouveau Resident Evil.

Du stress et du sang

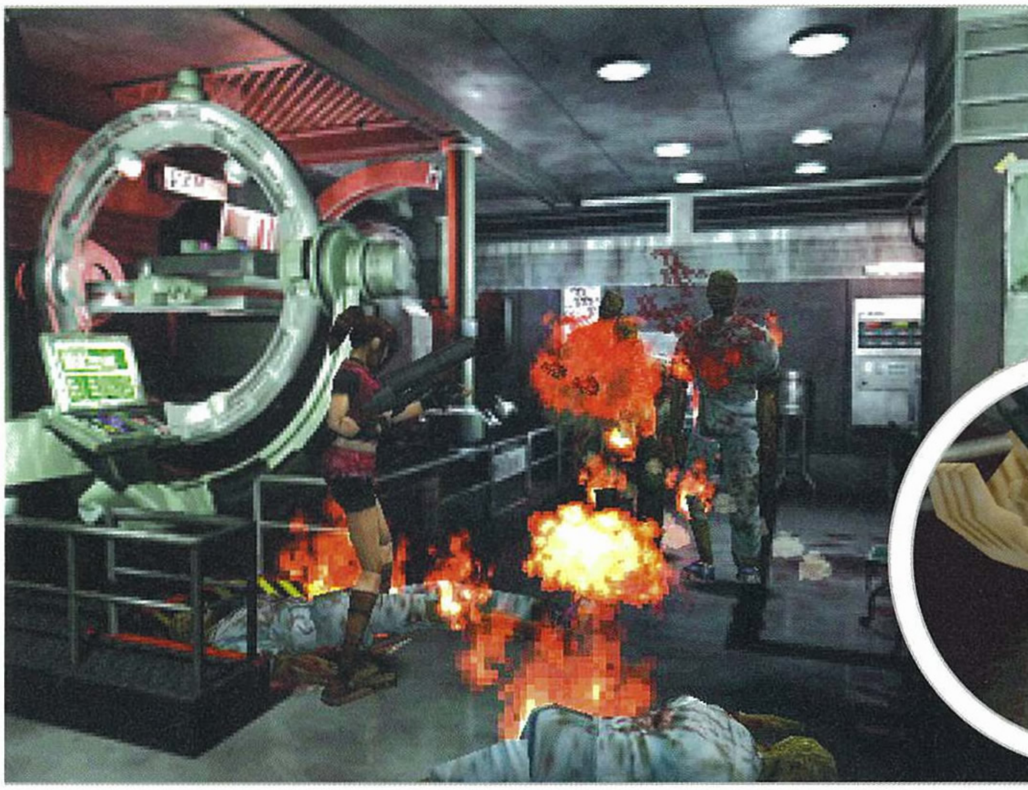
Enfin, la version PC est beaucoup mieux conçue que la précédente. Certes, on retrouve les lourdeurs de la console. Les sauvegardes ne s'effectuent que dans certains lieux, l'inventaire est franchement lourd même si des raccourcis clavier permettent de simplifier la maniabilité. Le look console colle à la peau du graphisme. La 3D a pourtant été pas mal travaillée. Les textures ont été mapées, et une option permet enfin de configurer le jeu en fonction de son matos. Mais les angles de caméra et les aspects des personnages ne trompent pas sur leur origine. Ceci dit, les voix ont été améliorées et les sons sont géniaux. Ils jouent un rôle important pour votre sécurité. Car les angles de vue fixes sont quelquefois si pourris, qu'ils ne permettent de voir le zombi de service qu'au moment où il vous tombe dessus. En moins d'un quart d'heure, vous vous habituerez à reconnaître à l'oreille le type d'ennemi qui vous attend au coin de la rue. L'ambiance n'en est que plus stressante, surtout que le nombre



Test

Resident Evil 2

■ JOUABLE SUR P166 32 MO RAM ■ EDITEUR VIRGIN INTERACTIVE ■ DÉVELOPPEUR CAPCOM ÉTATS-UNIS
■ TEXTE VF ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1





▲ L'inventaire n'est pas un exemple de simplicité. Encore une spécificité console (hum, je sens que je vais me faire des ennemis !).



" Miroir, miroir, dis-moi qui est le plus beau et quelle est la sale bête qui se cache derrière ta glace ? " ▼





d'adversaires a été largement augmenté. Vous voilà obligé de fuir, toute honte bue, la masse des assaillants. La course à pied se révèle vite être une aptitude indispensable. L'armement varié, combiné avec des munitions rares, n'autorise pas d'autre attitude. Bien entendu, vous rencontrez toujours des énigmes. Chercher un objet, le placer au bon endroit grâce à des indications sibyllines reste le grand must de Resident Evil. Action et suspens sont parfaitement intégrés à l'aventure. Une phase de torture psychologique s'intercale entre deux phases de calme plat, pour permettre au joueur de se recentrer. Puis tout recommence. Allez, il faut s'élancer, braver les dangers. Quand vous pensez en avoir fini, que tout paraît calme, on vous saute dessus. Toutes les ficelles du thriller sont utilisées avec brio au maximum de leurs capacités. Il suffit d'éteindre les lumières autour de soi pour commencer à flipper comme jamais. On est terrorisé, et pourtant on ne peut pas s'empêcher d'ouvrir une porte, puis une autre et encore une autre.

Resident Evil 2 ressuscite avec bonheur les anciennes frayeurs, sans que les procédés adoptés aient beaucoup changé.

Des hommes et des femmes

A priori donc, rien de nouveau sous le soleil. Le scénario est tellement bien huilé qu'il pourrait resservir plusieurs fois tout en réussissant à nous faire encore sursauter. Et pour preuve : deux CD vous permettent de vivre l'aventure dans la peau de deux héros différents. Vous avez ainsi non plus un, mais deux scénarios indépendants liés à deux autres complémentaires. Si vous êtes doué, vous réussirez même à en dénicher un troisième. Alors Resident Evil 2, un top à avoir ? Oui, c'est clair. On se fout trop la trouille avec pour ne pas se laisser tenter. Plus bourrin et moins ambiance que le premier, il est mortel à souhait. Mais on regrette que les développeurs se soient reposés sur leurs lauriers en ne le démarquant pas plus de son prédécesseur.

Kika





- \+ L'ambiance survoltée.
- \+ Le scénario bien goupillé.
- \+ Les vidéos superbes.
- − Les sauvegardes made in console.

EN DEUX MOTS

On flippe toujours autant dans ce second volet de Resident Evil. La preuve est faite qu'un bon jeu reste un bon jeu, quel que soit son support. Pas de doute, avec celui-ci vous allez sentir votre cœur battre fébrilement comme rarement dans un jeu PC action. Dommage qu'il n'y ait pas de réelle évolution par rapport au premier.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
71	73	86



Avec la SOUND BLASTER LIVE! vous savez exactement d'où provient le son

Combien de fois avez-vous été surpris par un ennemi qui vous attaquait lâchement par derrière ? Combien de parties perdues, si proche du but ultime, car vous ne saviez pas ce qui se passait dans votre dos ?

Avec la **Sound Blaster Live!™**, tous ces problèmes seront résolus! Tous vos jeux entrent dans la dimension du son 3D, de la technologie Environmental Audio et des effets numériques en temps réel. Vous êtes plongés au cœur du jeu. De plus, la carte d'entrée/sortie numérique et les 256 voix de polyphonie sauront combler les attentes du musicien.

La **Sound Blaster Live! Player™** a été pensée pour le joueur et rien que pour le joueur. Elle reprend les caractéristiques incroyables de la Sound Blaster Live! mais ne possède pas la carte d'entrée/sortie numérique. L'offre logicielle diffère également. Prix : 590 F TTC.

Les haut-parleurs FourPointSurround sont disponibles séparément ou en kits complets avec la Sound Blaster Live! Player.

Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.

La gamme Sound Blaster Live! et les enceintes FourPointSurround vous donnent accès au son 3D et à l'Environmental Audio :

- Une qualité sonore exceptionnelle, si identique à l'originale que vous penserez que c'est la réalité !
- Un positionnement du son 3D extrêmement précis avec un support total du son Surround.
- Des "environnements" audio ultra-réalistes qui donneront vie à vos jeux 3D.
- Multiples effets sonores en temps réel.
- Carte son évolutive grâce à son processeur programmable.
- 256 voix de polyphonie et bus PCI.
- Carte E/S numérique et gestion d'un système jusqu'à 8 haut-parleurs (Sound Blaster Live! uniquement).

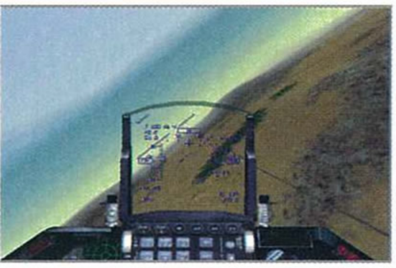


CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes audio | **Cartes graphiques** | **Haut-parleurs** | **PC-DVD** | **Vidéo**



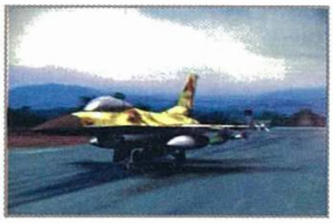


Le petit plaisantin, qui a volé les plans du F-16 et les a revendus à toutes les compagnies de jeux vidéo du monde, est prié de les rendre vite fait, ça commence à se voir.



F-16 Aggressor

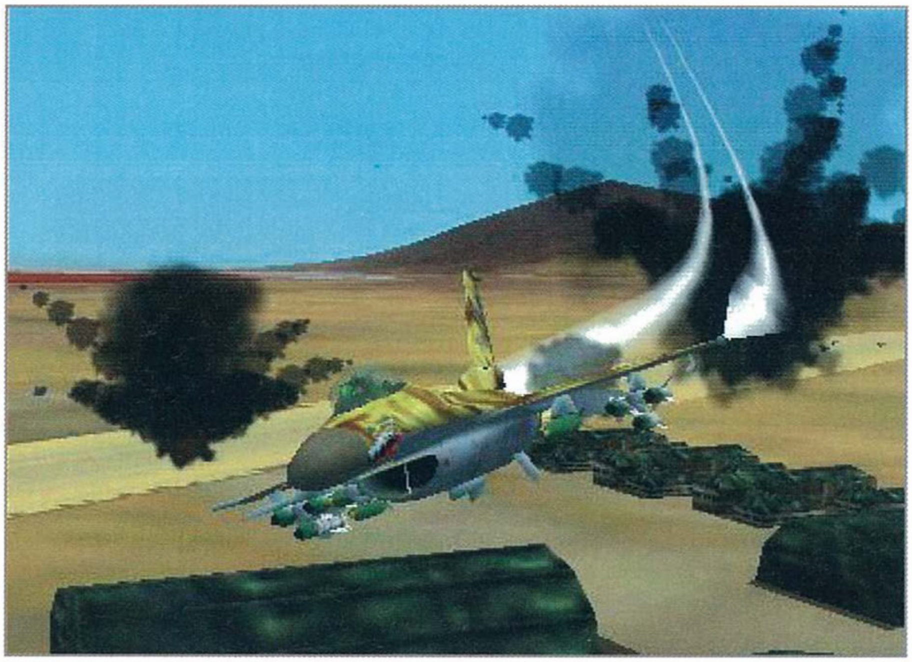
Simulation d'avion pour tout public - PC CD-Rom





▲ *Doit pas falloir être trop grand pour rentrer là-dedans.*

Quoi de plus simulé dans le monde, que le F-16 ? Je parle des simulations de vol... Oui, je la connais aussi, mais laissons cette charmante jeune dame dans l'ombre. Si vous voulez bien, changeons de sujet. Je disais – j'affirmais même – donc que le Falcon était la star des simulateurs de vol, et que je ne serais pas rassuré de sortir un jeu comme ça, là juste maintenant, si j'étais Virgin. C'est que la concurrence est rude, ne serait-ce qu'entre les différentes simulations de vol, mais c'est carrément la guerre entre la pléthore de simulateurs de F-16 du moment, Falcon 4.0 en chef de file. Et pourtant, le bougre a plus d'atouts à mettre en avant qu'une bimbo girl, si on écoute ses géniteurs, l'équipe de développement de General Simulation Incorporated (GSI). Tenez-vous bien, il n'aurait rien à envier aux simulations militaires de l'U.S. Air Force en termes de réalisme, capacités et modèle physique. D'ailleurs, le moteur de vol de F-16 Aggressor a été utilisé ces dernières années par des compagnies spécialisées dans l'élaboration de simulations pour le département de la Défense des États-Unis. Continuez de vous tenir au pinceau, j'enlève l'échelle : selon la documentation, F-16-Aggressor est le seul simulateur du moment à simuler complètement le système fly-by-wire du Falcon. Le Fly-by-wire sert au contrôle hydraulique des surfaces des avions, la puissance électrique et les ordinateurs viennent remplacer les systèmes mécaniques du câble et de la poulie. Bref, c'est le cœur électronique de l'avion. D'ailleurs ce système existe aujourd'hui dans nombre de voitures de course, quoi que je suis en train de me demander si c'est encore autorisé en F1... J'espère que vous tenez toujours parce qu'il y en a encore. Vous croyez pas que l'armée américaine allait laisser échapper tous les secrets de son avion ultramoderne qui date de 1978 (bon, OK, juste la première version du F-16). C'est que ça a dû faire du rififi au Pentagone tout ça, ils se voyaient déjà mettre leur beau navion à la casse. Heureusement que le président des États-Unis est intervenu entre deux frappes chirurgicales et un bon cigare (on est toujours sans nouvelle du saxophone). Virgin est formel, je les cite « Le modèle de vol est tellement fidèle que nous avons dû retirer certaines caractéristiques classées top secret par les militaires ». Remarquez, que loin de me rassurer, ça m'a plutôt donné envie d'appeler Bob pour lui refiler le bébé. Mais bon, pas sans le lancer avant quand même, (le bébé, pas Arctor), j'adore lancer les bébés. Donc, c'est tout fiévreux et tremblant que je rentre dans mon cockpit supervisé par le Pentagone, en personne. Et là, de deux choses l'une, soit je peux aller m'engager demain dans l'U.S. Air Force sans problème et ridiculiser tous leurs pilotes, vu la vitesse à laquelle j'ai pris en main leur avion high-tech, soit les militaires ont vraiment enlevé plein de choses... Ou bien encore le dossier de presse exagérait un chouïa...



À mettre entre toutes les mains

Tous les accros des simulations hyper pointues sont partis ? Bon, les autres vous pouvez rester, je n'ai pas dit que le jeu était mauvais, juste il ne boxe pas dans la même catégorie de réalisme que les Falcon 4.0 et consorts, c'est tout. Mais attention, n'allez pas vous méprendre il reste quand même orienté plus simulation que arcade, n'exagérons rien, ce n'est pas Top Gun. La prise en main est assez rapide, mais il va tout de même falloir quelques heures d'entraînement avant de devenir un pilote chevronné. Un tutorial en cinq leçons est implémenté pour vous aider à maîtriser rapidement le F-16. Une voix et des textes à l'écran vous indiquent la marche à suivre pour apprendre à décoller, suivre des points de navigation, escorter un autre avion, combattre et atterrir, simple mais efficace. Les débutants auront intérêt à commencer par là. 40 missions sur le continent africain vous attendent, réparties en quatre « campagnes » : Maroc, Éthiopie, Tanzanie (Rift Valley) et Madagascar. Tiens, pas d'Irak, ça nous change un peu. Vous commencez le jeu en tant que pilote (d'élite, forcément) mercenaire. C'est à coup de

■ JOUABLE SUR **P166 32 MO** ■ EDITEUR **VIRGIN INTERACTIVE** ■ DÉVELOPPEUR **GSI**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **8**





40 missions en Afrique vous attendent, réparties en 4 campagnes.

frappes plus ou moins chirurgicales que vous matez les différentes rébellions qui éclatent ici où là. Les campagnes sont d'une linéarité exemplaire, et il est impossible de passer à la mission suivante si vous ne réussissez pas d'abord la précédente. Dommage, on aurait apprécié un peu plus de liberté dans nos choix, mais non, il paraît que le Pentagone a refusé... À la fin de chaque mission, vous êtes gratifié d'une jolie prime en cash par votre employeur. Cet argent, pas question d'aller le dépenser aux pu... heu, au bistrot, il va vous servir à upgrader votre avion, plus gourmand qu'un PC au moment de Noël. Car c'est votre avion personnel, alors faites-y attention, vous n'en aurez pas d'autres. Vous allez avoir besoin de lui rajouter un sacré armement au fil du temps qui trépasse si vous voulez faire mine de survivre. C'est que vous allez rencontrer un peu de tout sur votre route, des porte-avions aux hélicoptères en passant par des tanks T-80, des croiseurs, des SU-27. Air-sol, air/mère, air/air, air/pesse, rien ne vous sera épargné. Paris-Dakar n'a qu'à bien se tenir, vous allez faire un peu mieux que d'écraser seulement un ou deux habitants par an. Vous êtes priés de nettoyer devant et derrière vous.



C'est qu'il est beau !

On a beaucoup parlé du moteur de vol, mais peu du moteur graphique, pourtant il vaut le détour. Beau surtout dans les hautes résolutions ou en glide, il sait rester fluide et certains petits détails sont sympas, comme les pilotes dans les cockpits. L'avion est entièrement articulé, et tout ce qui doit bouger bouge (flaps, par exemple). Vous pouvez aussi passer d'unités en unités en appuyant sur « shift-n », bien facile pour trouver une cible quand on est pressé, mais pas très sport, par contre pour les beaux screenshots c'est autorisé, héhé. On retrouve les caméras habituelles, rien à dire là-dessus, c'est le minimum syndical maintenant. Les graphismes peuvent monter jusqu'à 1280*1024 et en 32 bits, à condition de posséder au moins un P90. Revenez, je déconne, évidemment qu'il faudra une grosse machine pour se le permettre (genre p450 + Fury ou TNT), mais le jeu est configurable de partout au niveau des options graphiques. Virgin annonce même fièrement qu'il tourne sur un P90, hm, mouais, ils ont de la chance je n'ai pas trouvé de P90 pour essayer. Une chose est certaine par contre, il s'adapte aux petites machines, mais je pencherais plutôt pour un P166 minimum.

Gros point noir, on ne peut pas redéfinir ses touches, ni même les contrôles du joystick. Rien, zéro, que dalle, pas de menu « contrôle », là, ça m'a bluffé. Ils osent encore sortir des jeux à configuration fixe, alors que je croyais que ça n'existait plus depuis l'Amstrad. Dans le même ordre d'idée, si le cockpit virtuel est bien réalisé, tout fonctionne, tout bouge, du moindre petit cadran à la main du pilote sur la manette des gaz, mais pas de vue souris. Impossible de se balader dans le cockpit virtuel avec sa souris, obligé de passer par la souris, ou le chapeau du joystick. Bon, on s'y fait, mais c'est lourd. Bon point, par contre, vous pouvez changer la couleur du HUD, ça aurait été sympa que je le découvre dès le début, mes yeux m'auraient dit merci : vert clair sur fond de ciel bleu azur, ça attaque. En parlant de la météo tiens, ni pluie ni orages, c'est bien dommage. Le g-LOC (G-induced Loss of Consciousness, perte de conscience due aux G) est évidemment retranscrit avec les effets habituels, voile rouge puis noir, et perte de conscience. Et impossible de tricher en passant en vue externe, car le voile y est aussi présent. Par contre, vous pouvez voler nez face au soleil sans problème, aucun éblouissement, j'ai à peine pris un coup de soleil. Bon, j'ai bien dû oublier deux ou trois trucs que je vais caser là en vrac. Hm, ah oui, je n'ai pas parlé du mode « action immédiate » qui vous permet de sauter directement dans un avion en plein vol et vous faire une petite mission défoulante rapide. Et le mode réseau, ah oui, tiens je l'avais oublié lui. Bah, évidemment avec un seul CD, pas simple de tester, il va falloir que les éditeurs se fassent à l'idée d'envoyer plusieurs CD maintenant que le réseau est indispensable. Eh bien moi qui étais parti avec le sentiment d'avoir une daube entre les mains, je suis revenu sur mes impressions de départ. Malgré quelques défauts, c'est une simulation de qualité pour joueur débutant. Elle sacrifie un peu au réalisme, mais en tout cas c'est une excellente façon de se mettre en douceur aux simulateurs de vol.

Raspa



▲ *J'ai dû manger trop de fayots ce midi.*



Hum, OK, ça peut arriver à tout le monde. ▶

+ Facile d'accès.
+ Beau comme tout.
+ Fluide.
- Manque un niveau de difficulté Hard-Core.
- Aucun bouton reconfigurable.
- Linéarité des missions.

EN DEUX MOTS

Facile d'accès mais pas simpliste, F-16 Aggressor a tout pour initier le novice à la simulation pure et dure. On aurait aimé un deuxième niveau de difficulté mais ne boudons pas notre plaisir, voilà un produit bien ficelé, agréable, mais qui ne fait pas d'ombre au Falcon 4.0, question réalisme.

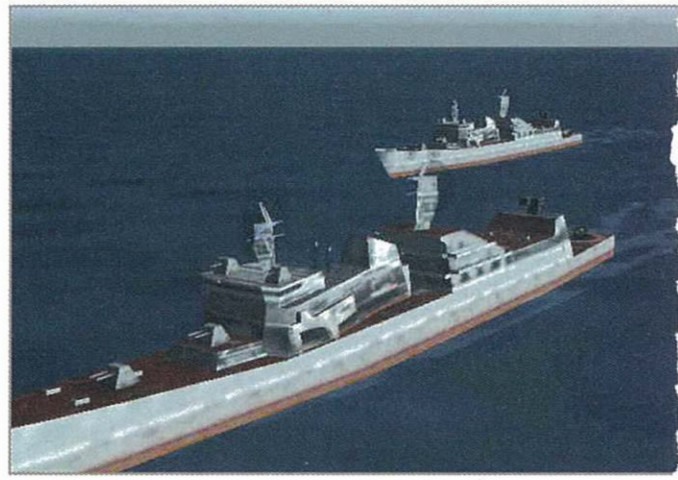
TECHN. 79 | DESIGN 82 | INTÉRÊT 80

■ JOUABLE SUR **P200 32 MO** ■ EDITEUR **MICROPROSE** ■ DÉVELOPPEUR **ZIPPER INTERACTIVE GB**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**





Douze ans bon Dieu, ça fait déjà douze ans que Top Gun est sorti dans les salles obscures. À l'époque Tom Cruise était tout petit, comme quoi les choses ne changent pas tant que ça finalement.



Top Gun Hornet's Nest

Simulation pour tout public - PC CD-Rom







▲ Une petite soif en plein vol.

Où est cette sacrée documentation ? Ce n'est pas possible ça, je n'ai pas pu la perdre, les manuels de simulateurs de Microprose ne peuvent pas se perdre tellement ils sont gros. Oui, mais là rien, pas de manuel fourni avec le jeu en test. Auraient-ils succombé à la maladie du « la documentation est en fichier sur le CD-Rom, j'espère que vous avez une imprimante et deux cartouches d'encre » ? Rhaaa, rien non plus sur le CD. En désespoir de cause je lis le fichier readme, rien de rien, ah si , quelques errata au manuel. Je suis rassuré, il existe, mais ça risque de ne pas être simple sans lui. Une fois le jeu lancé, un rapide coup d'œil sur les touches reconfigurables balaye mon inquiétude : une dizaine de touches sont utilisées seulement. Top Gun n'est pas réellement un simulateur, mais est résolument orienté action. Le but avoué du jeu est de vous mettre le plus vite et le plus souvent possible aux prises avec des ennemis. Je n'irai pas jusqu'à dire que ça me soulage, mais en fait finalement si, ça me soulage. Comme l'annonce fièrement la fiche de presse, je reçois mes ordres directement de James Tolkan. Comment ça, vous ne savez pas qui c'est ? Mais si, c'est le commandant Hondo en personne qui officiait dans le film. A priori, Tom Cruise était pris, et il faut bien justifier la licence. De toute façon, c'est vous qui jouez le rôle de Maverick (qui, je le rappelle, était tenu par Tom Pouce dans le film, c'est que douze ans ça fait un bail quand même pour s'en souvenir). Les commandes de vol, les choix d'armes, les instruments, tout a été simplifié au maximum au profit de l'action pure et dure. Trois modes de jeu sont proposés : campagne, action directe et multijoueur. Vous allez pouvoir casser du Colombien, de l'Irakien, et du Sibérien, au long de 30 missions réparties entre ces trois théâtres d'opérations. D'ailleurs, en passant, comme ça, je me suis toujours demandé si les jeux étaient vendus dans les pays habituellement « ennemis » et quel accueil ils leur faisaient. Après un décollage facile aux commandes de votre F/A-18 Hornet (mais bon ça pourrait être n'importe quoi en fait), les missions vous plongent rapidement au cœur de l'action. À ma grande surprise, les campagnes sont variées, dans certaines missions il faut voler dans d'étroits canyons pour atteindre et détruire un centre de lancement de missiles sans vous faire repérer. Dans d'autres, le but est de défendre ou de détruire un navire, et certaines sont bien sûr uniquement du dogfight. Parfois, des équipiers viendront se joindre à vous pour tenter de vous épauler, ce qui permet de voir de près d'autres avions. C'est ce que je n'aime pas dans ces avions modernes, trop peu de contacts visuels, mais c'est le genre qui veut ça. Et des contacts visuels, j'en ai eus souvent, généralement suivis d'un contact physique d'ailleurs, puis une belle explosion. Graphiquement parlant, le jeu est correct sans plus, il bénéficie de la puissance des cartes 3D mais s'avère incapable de monter au-dessus de 800*600. Les bâtiments, quant à eux, surtout les unités (avions, bateaux, tanks) sont soignés, et le tout est très fluide. Mais comme d'habitude dans les simulateurs de vol, vous pouvez aller à Mach 2 à 100 mètres du sol, et avoir l'impression de vous traîner quand même. Le jeu en réseau est lui aussi disponible, et on peut s'affronter jusqu'à 8 simultanément, ce qui est toujours plus simple que de jouer les uns après les autres. Ma foi, il y a comme ça des expressions toutes faites, bien inutiles. À noter que ce jeu est disponible sur The Zone (www.zone.com), ce qui facilite la recherche d'adversaires. Les joueurs peuvent former des équipes et les combats être sanglants. Le problème, c'est qu'on ne voit jamais ses ennemis, on tire juste sur un petit point tout à l'horizon, ou c'est le petit point qui vous explose d'une salve de missiles. C'est un peu frustrant. À quand un simulateur basé sur la série Les têtes brûlées, hein, quand ? Correctement réalisé, simple de prise en main, Top Gun souffre pourtant d'un évident manque de profondeur. Il y a quand même une chose qui l'empêche de se fondre dans la masse anonyme des produits semblables, et c'est là sa plus grande qualité en fait : Top Gun est un des seuls à dogfighter dans la catégorie action.

Raspa

- \+ Simplicité de la prise en main.
- \+ Missions variées.
- \+ Réseau.
- \- Simpliste, voire simplet.
- \- Long temps de chargement entre les missions.

EN DEUX MOTS

Pour les amateurs de combats aériens qui n'aiment pas se prendre la tête, Top Gun est là pour que vous puissiez en profiter. Par contre, ceux qui n'aiment pas les simulations d'avions simplistes, passez votre chemin. Elève travailleur, mais peut faire nettement mieux..

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
69	71	70

RESIDENT EVIL™ 2

Est désormais disponible sur PC.

Suspense, angoisse, aventure... Jusqu'où irez vous ?





INFOS / CADEAUX / SOLUCES

3615 Virgin Games

Hint-line 08 36 68 94 95

http://www.virgininteractive.fr

* 2,23 F la minute

PC CD-Rom

CAPCOM

Virgin INTERACTIVE

Test

■ JOUABLE SUR **P200 64 MO RAM** ■ EDITEUR **TAKE 2 INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **RED STORM ENTERTAINMENT, ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
INTERNET SERVEUR	SUR MPLAYER 8 JOUEURS



Ça devait bien nous tomber sur la gueule un jour : le premier add-on pour Rainbow Six.



Eagle Watch

Add-on simulation de forces spéciales pour amateurs - PC CD-Rom



▲ *La première mission sur le pas de tir de la navette spatiale de technologie populaire dénommée Bourane (littéralement " petit dindon ").*



▲ *On revient au bon vieux système de waypoints.*

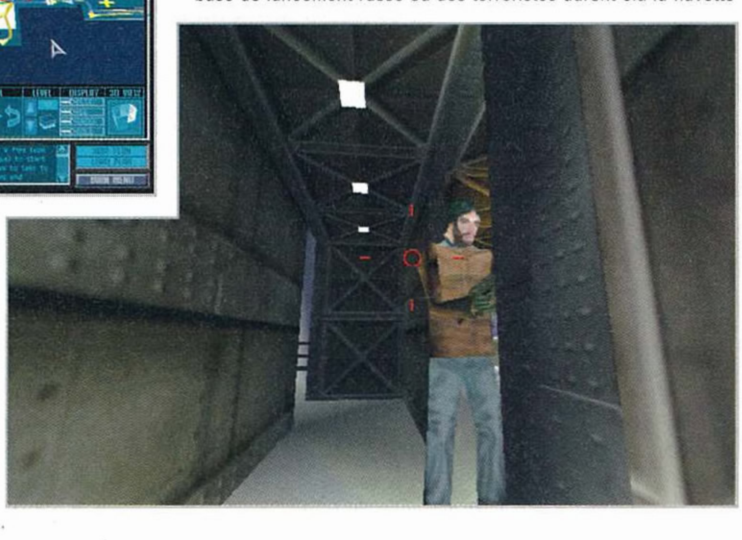
Parmi les simulations militaires à la première personne on peut dire que la plus originale, dans son thème et sa réalisation, est Rainbow Six. Ce jeu, inspiré d'un roman de Tom Clancy, (écrit conjointement au jeu) n'est ni plus ni moins qu'une simulation d'une escouade antiterroriste internationale. Rainbow Six nous a étonné par sa capacité à nous faire flipper à chaque détour de couloir car mourir semble si facile. Coup de bol pour les amateurs de Red Storm Entertainment : au vu du succès inattendu du jeu, un mission pack comprenant bien des choses rigolotes est maintenant proposé. Mais que trouve-t-on donc dans le Eagle Watch ? Eh bien pour commencer, de nouvelles missions. Chose curieuse, elles ne sont qu'au nombre de cinq, ce qui est somme toute assez peu, même si la moitié d'entre elles est plutôt ardue. On imagine que le joueur moyen y passera moins de six heures pour les finir toutes en mode facile. D'un point de vue esthétique, celles-ci sont incontestablement plus réussies que celles présentes dans le jeu de base : les textures sont encore plus réussies et plus fines que dans R6. Une fois de plus on voit le boulot des graphistes qui ont réussi à tirer le meilleur parti d'un moteur de jeu, pas forcément au top technologique. Cela est d'autant plus vrai que chacune des missions se passe dans des endroits réels et c'est certainement ici que Eagle Watch revêt tout son intérêt tant le choix a été bien pensé. C'est ainsi que la première nous emmènera du côté d'une base de lancement russe où des terroristes auront élu la navette spatiale Bourane comme lieu du crime. Puis, nous ferons des promenades du côté du Taj Mahal, de la tour de Big Ben, dans la Cité interdite ou encore dans les bureaux du Capitole. Chacun de ces endroits est très bien pensé et dans la plupart des cas, immense. Les scénarios se déroulant en leur sein sont de facture classique : désamorçage de bombes, assassinat, prise d'otage, bref la routine. On trouvera aussi quelques missions d'entraînement supplémentaires.

Pour mener à bien ces missions, on trouve du nouveau matériel sous la forme de trois nouvelles armes : le pistolet Désert Eagle calibre 50 avec un chargeur de six balles mais permettant de pénétrer n'importe quelle protection, le fusil d'assaut HKG36K de chez Heckler & Koch, très efficace en combat rapproché avec son calibre 5.56 et le HKG3A3, un modèle en calibre 7.62.

Dans Eagle Watch, on trouvera aussi du renfort en la personne de cinq nouveaux équipiers dont un Français (assez moche) au nom absurde de Louis Louiselle.

Cet add-on offre de nouveaux types de jeux en réseau, plus agressifs avec des modes assassins où l'on doit par exemple buter le général adverse, " scatter " (les membres d'une même équipe se retrouvent éparpillés sur le terrain) ou encore Save the base où on devra désamorcer une bombe située au cœur de la base adverse.

Bob Arctor



Un terroriste tchétchène (se reconnaît à son air fourbe). ▶

+ Les niveaux particulièrement bien conçus.
+ Les décors et textures.
– On aurait souhaité au moins le triple de nouvelles missions.

EN DEUX MOTS

Un fort bon add-on mais qu'on aurait bien vu doté d'une cinquantaine de missions supplémentaires en lieu et place des cinq proposées. Heureusement, les nouvelles armes et modes réseau viennent rattraper le manque de niveaux qui sont excellents.

TECHN. 72 DESIGN 85 INTÉRÊT 75

Bigben INTERACTIVE

ACT·LABS

VOLANT RS ACT.LABS

Haute technologie RS Engine



MAITRISEZ L'ART DU PILOTAGE.

La nouvelle technologie RS ENGINE permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: Playstation, Nintendo 64, et PC.

1 CARTOUCHE FOURNIE.

*Boutons HYPER programmables.

*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.

*Prise de volant rembourrée.

*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1. Micro switch.

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

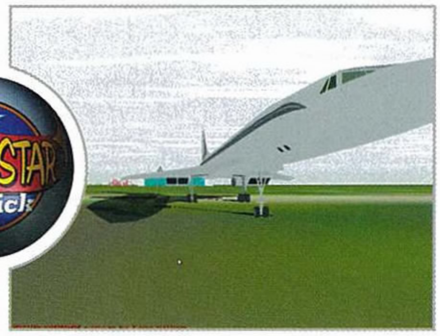
*Modes de commande analogique et numérique.

PORT DU CASQUE PRESQUE OBLIGATOIRE !!!

BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99

JOUABLE SUR P200 32 MO DE RAM ■ EDITEUR THE ASSOCIATES ■ DÉVELOPPEUR FLIGHTSIM DEVELOPERS
TEXTE ET VOIX VO





Qui n'a jamais rêvé de piloter l'un des plus beaux avions du monde ? C'est désormais chose possible avec cet add-on aussi prestigieux que l'appareil qu'il présente.

FS Concorde SST

Add-on pour Flight Simulator 98 pour amateurs - PC CD-Rom



▲ *Le panel du Concorde (le même pour toutes les époques et versions).*

Avec FS Concorde SST, nous voici enfin à la pièce de résistance de ce déluge d'add-on. Cette extension est la seconde à ma connaissance (avec DC-3) à avoir été consacrée à un seul avion. Mais cette fois-ci, c'est une pièce de choix puisque cet add-on est une sorte d'encyclopédie de cet appareil prestigieux et à moitié froggy. Qu'y trouve-t-on ? La réponse est facile : tout ! et même plus. Mais jugez donc par vous-même : un cockpit unique, avec des instruments inédits et fonctionnels (trois centrales à inertie de navigation, une répartition de l'équilibre et du trim, des possibilités d'équilibrage entre les différents réservoirs de kérosène, un repère sur l'horizon artificiel) et un modèle de vol à toute épreuve (sauf pour ce qui est des limites imposées par le jeu) pour peu qu'on se mette en mode réaliste. Que manque-t-il ? Ah oui, une flotte composée de tous les appareils ayant porté ce nom ainsi que leurs livrées respectives y compris les prototypes et le modèle « Pepsi » avec les sons authentiques. Tous les avions sont animés de l'extérieur comme rarement vu : les gouvernes, le train et le nez se meuvent ainsi que le pare-vitesse translucide. On y trouve aussi des aventures avec ambiance et événements très bien conçus (cours de pilotage de Concorde sur vol New-York/Heathrow avec les vraies procédures de A à Z et tout et tout). Le manuel est très clair, mais qu'il est dommage de ne pas avoir trouvé une partie instruction et historique sur le CD, comme cela avait été si bien fait sur DC-3 !





Un Concorde de British Airways en accélération verticale pour le FL12. ▼



- + Le choix de l'avion.
- + Le tableau de bord et les nouveaux instruments.
- + La grande impression de réalisme.
- + Les aventures.
- − Quelques bugs d'affichage à l'extérieur.
- − Pas d'encyclopédie du Concorde sur le CD.

EN DEUX MOTS

Attention, chef-d'œuvre ! L'add-on définitif pour les amateurs d'avions de ligne prestigieux. Tout y est, et même plus. Les aventures sont une raison en soit de le posséder : Achetez !! Achetez !! Achetez !!

TECHN. 98 | DESIGN 77 | INTÉRÊT 84

Difintel - Micro

+ DE 150 MAGASINS

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.



→ de -30% → à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

VOTRE PC MULTIMEDIA POUR 8990F*



→ **PC DIF MAXI JEUX 350**

- Carte mère PII BX ABIT BH6
- Processeur Intel Pentium® II 350 Mhz
- Carte vidéo Creative Riva TNT 16 Mo (2D/3D/3DFX)
- Carte son Sound Blaster 64 PCI
- Souris Microsoft Intelimouse
- Moniteur 17" (garanti 3 ans site)

- Boîtier moyen Tour ATX
- Mémoire 64 Mo SDRAM PC 100
- Disque dur 6,4 Go UDMA
- Lecteur CD-ROM Creative 36X
- Lecteur disquettes 3"5 1.44 Mo
- Clavier PS2 touche Euro
- HP 2X320 W
- Windows 98
- Garantie 1 an

Prix TTC : 8990 Frs
Prix H.T : 7454,40 Frs

N°1 DU JEU EN RÉSEAU EN FRANCE

Jeu en Réseau

* Photo non contractuelle.

* Dans les boutiques participant à l'opération.

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel:

FRANCE

Dép.	Ville	Téléphone
01	Belley	04 79 81 00 34
01	Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01	Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
02	Soissons	03 23 59 18 18
05	Gap	04 92 52 72 74
06	Mandelieu	04 93 93 54 33
07	Annonay	04 75 32 42 53
11	Carcassonne	04 68 25 47 95
13	Aix-en-Provence	04 42 20 67 18
13	Istres	04 42 55 31 95
13	Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14	Bayeux	02 31 51 00 99
14	Caen	02 31 85 59 00
14	Honfleur	02 31 89 75 00
14	Lisieux	02 31 63 07 77
15	Aurillac	04 71 43 56 56
17	La Rochelle	05 46 51 86 86
17	Royan	05 53 77 28 08
17	Saintes	05 46 93 51 75
19	Brive	05 55 24 47 87
21	Dijon	03 80 70 15 79
22	Loudeac	02 96 66 02 05
24	Bergerac	05 53 77 28 08
24	Périgueux	05 53 53 55 54
25	Pontarlier	03 81 39 81 81
25	Montbelliard	03 81 94 17 09
26	Valence	04 75 78 09 68
27	Le Neubourg	02 32 07 00 35
28	Chartres	02 37 36 44 22
28	Chateaudun	02 37 44 92 00
30	Ales	04 66 52 44 66
31	Fenouillet	05 61 70 81 05
33	Arcachon	05 56 83 58 23
33	Bordeaux	05 56 79 05 52
33	Libourne	05 57 25 98 85
34	Agde	04 67 21 32 71
35	Fougères	02 99 94 21 00
37	Tours	02 47 75 50 01
38	Grenoble	04 76 09 26 68
38	Bourgoin	04 74 43 29 53
38	Grenoble	04 76 43 27 93
38	Voiron	04 76 67 46 95
39	Dole	03 84 72 68 67
39	Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40	Dax	05 58 56 29 03
41	Vendôme	02 54 67 00 90
42	St Etienne	04 77 49 00 69
44	Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45	Orléans	02 38 62 76 76
47	Agen	05 53 77 38 39
47	Agen 2	05 53 77 28 08
47	Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
51	Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51	Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54	Nancy	03 83 30 45 67
55	Verdun	03 29 86 78 08
56	Vannes	02 97 47 40 78
56	Locmine	02 97 60 01 57
56	Lorient	02 97 35 08 91
57	Forbach	03 87 88 67 16
57	Metz	03 87 74 65 70
57	Thionville	03 82 53 80 81
60	Beauvais	03 44 48 53 60
61	Alençon	02 33 26 11 00
61	L'Aigle	02 33 34 27 00
62	Calais	03 21 19 07 00
62	Lens	03 21 78 75 40
64	Biarritz	05 59 24 39 07
65	Lourdes	05 62 42 30 68
66	Perpignan	04 68 35 54 98
67	Haguenau	03 88 63 88 36
69	Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69	Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71	Macon	03 85 39 09 52
71	Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71	Le Creusot	03 85 55 08 02
72	Le Mans	02 43 82 68 14
73	Chambery	04 79 62 27 22
74	Annecy	04 50 52 86 02
75	Paris 17ème	01 47 64 15 96
76	Rouen	02 35 73 68 50
77	Chelles	01 64 21 55 44
77	Fontainebleau	01 60 71 91 14
77	Meaux	01 64 34 29 08
77	Nemours	05 53 77 28 08
77	Pontault Combault	01 60 29 53 76
78	Elancourt	01 30 13 87 30
78	Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78	Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78	Poissy	01 30 06 06 88
79	Partenay	05 49 94 10 27
81	Albi	05 63 49 02 99
81	Castres	05 63 35 19 86
83	St Raphael	04 94 82 29 00
83	Toulon	04 94 91 17 91
84	Carpentras	04 90 60 10 11
84	Orange	04 90 34 47 13
84	Valréas	04 90 28 12 00
86	Poitiers	05 49 41 77 45
87	Limoges	05 55 33 74 43
89	Auxerre	03 86 72 95 60
91	St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92	Neuilly sur seine	01 47 45 17 97
92	Levallois Perret	01 47 48 05 93
93	Bagnolet	01 49 72 74 01
93	Livry Gargan	01 43 30 24 25
93	Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
93	Villemomble	01 48 55 21 69
94	Cachan	01 47 40 08 15
94	Champigny	01 48 81 10 16
94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94	Maison Alfort	01 48 93 35 14
95	Argenteuil	01 30 76 17 17
95	Sarcelles	01 39 92 47 16
97	Guyanne	05 53 77 28 08
97	Fort de France	05 96 70 79 67
98	Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

Avenue Meril n°11 022 800 17 27
Rue du Rhone 46,
(La Tête dans les Nuages) 022 310 63 64
43, Rue de Lyon - 1203 Genève 022 340 37 37

ESPAGNE

Barcelone : Centro Comercial Al Campo - San Bol
Madrid 1 - Madrid 2 - Valencia - Castelsdelfels.

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE

• Le Puy en Veley • Rodez • Bergerac • Royan • Fos-sur-Mer • Lagny • Arles • Laon • Digouin • Versailles • Chauny • Menton • Roubaix • Guyanne • Quimper • Avalon • Romans • Challans • Narbonne • La Réunion • Villars Cotterets.

BELGIQUE

• Mons.

ESPAGNE

• Barcelone II.

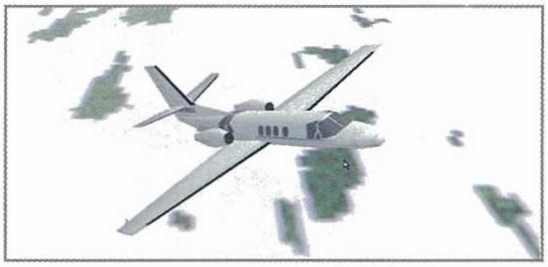
ITALIE

• Turin.

espritdesign

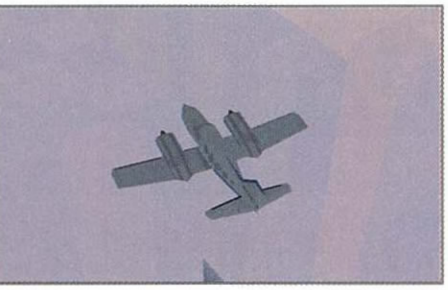
■ JOUABLE SUR P200 32 MO DE RAM ■ EDITEUR ALSYD
■ DÉVELOPPEUR ABACUS ■ TEXTE ET VOIX VO

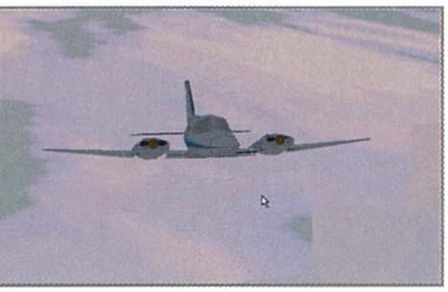
MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	32 joueurs
MODEM DIRECT	2 joueurs
INTERNET SERVEUR	32 joueurs



Dangerous Airport

Add-on pour Flight Simulator 98 pour pilotes confirmés - PC CD-Rom





Quelques-uns des aéroports mondiaux sont classés dangereux pour de nombreuses raisons. Certains parce que leur approche fait passer à quelques dizaines de mètres au-dessus du toit des maisons (Hong-Kong Kaï-Tak, qui brille d'ailleurs par son absence), d'autres parce qu'ils se trouvent au fond d'une vallée encaissée (Akureyru en Islande), d'autres enfin en raison d'une piste assez courte ou encore de conditions météorologiques (vents dominants violents ou encore précipitations). L'ambition d'un tel pack est de recréer un vol dans ce genre de conditions bâtardes. Il ne s'agit pas là d'une sorte d'aventure, mais de situations où tout a été précisément paramétré, de la météorologie aux pannes pouvant survenir pendant un vol. En tout, c'est dans une dizaine d'aéroports internationaux que se dérouleront nos aventures. Dangerous Airport comprend aussi un ATR 42, un Cessna Citation, un Cessna 421 et pour finir dans l'hydravion, un Beaver. Un bon point pour les panels qui, même s'ils sont simplistes et parfois moches (Cessna), reviennent encore en rajouter au niveau ambiance. A contrario, les avions vus de l'extérieur sont tellement moches, qu'on pourrait croire qu'ils ont été dessinés par Hergé ou par une autre « élite » de l'école belge. On aurait souhaité des reflets et plus de finesse dans la taille des polygones sous flight shop, mais ne pinaillons pas. Bonne surprise, la localisation est excellente, comme d'habitude chez Alsyd : le manuel, plutôt complet, comprend les plans détaillés des aérodromes avec carte des alentours et des positions des balises de radionavigation, ainsi que des fiches signalétiques pour chacun des appareils. On regrette toutefois qu'ils soient passés à côté de bonnes idées telles celle d'expliquer toutes les procédures en cas de panne ou d'urgence, ou d'inclure les check-list. Peut-être plus tard.

+ L'idée, bien sympatoche.
+ La grande difficulté de certaines situations.
- Quelques aéroports absents.
- Des avions beaux à en vomir.

EN DEUX MOTS

Malgré quelques lacunes et des avions d'une tres grande laideur, dangerous airport constituera peut-être un remede à ceux qui souffrent du mal de l'air.

TECHN. 70 DESIGN 65 INTÉRÊT 70

■ JOUABLE SUR P200 32 MO DE RAM ■ EDITEUR THE ASSOCIATES
■ DÉVELOPPEUR THE ASSOCIATES ■ TEXTE ET VOIX VO



Airbus 2000

Add-on pour Flight Simulator 98 pour amateurs - PC CD-Rom





Airbus 2000 est l'un des deux add-on de ce mois-ci spécifiquement consacrés à un type ou à un constructeur d'avions. C'est ainsi que nous allons pouvoir nous pencher et étendre notre champ de connaissances sur l'avioneur européen ainsi que ses produits. Contrairement à d'autres add-on d'avions de ligne sortis jusqu'à maintenant, Airbus 2000 propose non seulement les appareils modélisés sous toutes les coutures mais aussi leurs tableaux de bords assortis. On trouvera même le 300B4 Béluga, utilisé pour transporter des morceaux de carlingues d'autres appareils. Pour chacun de ces avions, des caractéristiques de vol ont été modélisées. Ces dernières me semblent assez réalistes, sauf en ce qui concerne la capacité d'accélération verticale qui me paraît un peu poussive pour l'A-310. Du côté des extérieurs, rien à dire : les différents modèles et logos des compagnies ont été repris avec beaucoup de perfectionnisme. À l'intérieur, en ce qui concerne les tableaux de bord, il y a à boire et à manger. Tout d'abord un petit regret : ces derniers ont souffert de la mode « photoréaliste » qui a sévi ces derniers mois sur leurs équivalents freeware ; ce qui signifie qu'ils n'ont pas été dessinés à partir de rien, mais à partir de photographies retravaillées sur lesquelles les développeurs ont posé à la hâte quelques jauges. On aurait au moins espéré voir tous les modes du pilote automatique dûment simulés (pour reconstituer l'accident de l'A-320 par exemple), mais on devra se contenter de ceux existant dans FS98. À part ces petits défauts, Airbus 2000 est un must à posséder par les fans du constructeur. L'ambiance sonore, très fidèle, et les très belles modélisations des appareils en font un produit à ne pas manquer.

+ Le choix exhaustif des différents modèles.
- On aurait préféré un add-on à la manière de Concorde SST.
- Panels parfois ratés.

EN DEUX MOTS

Malgré la présence, sur le Net, de panels plus beaux pour certains des appareils proposés ici, on ne peut qu'aimer ce megapack qui contient de très nombreuses versions du seul avion qui fasse peur à Boeing.

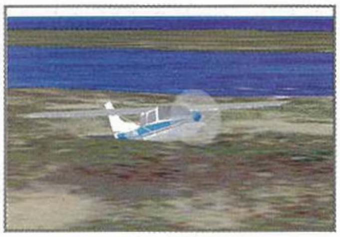
TECHN. 70 DESIGN 75 INTÉRÊT 72

JOUABLE SUR **P200 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **TAKE 2 INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **NC** ■ TEXTE ET VOIX **VO**



Mayday Mayday

Add-on pour Flight Simulator 98 pour amateurs - PC CD-Rom



▲ Les aventures auront toutes lieu au-dessus de la partie nord de l'Angleterre ou de l'Écosse.



Mayday Mayday est un recueil d'aventures pour Flight Simulator. Ces dernières se retrouvent dans la lignée de celles du « Triangle des Bermudes » présentées le mois dernier. Malgré cela, leur thème diffère quelque peu car il ne s'agit pas cette fois-ci d'élucider un mystère frisant le paranormal, mais bel et bien de se tirer de situations d'urgence en avion. Mayday Mayday propose un bon panel de situations très diverses, allant du simple entraînement de pannes moteur pendant lesquelles votre instructeur vous mettra à l'épreuve, au sauvetage de naufrages grâce à un hydravion (avion inclus) ou encore d'une plate-forme pétrolière (en hélico), en passant par la visite guidée et commentée des Lochs écossais. En gros, des situations de stress pur dont la difficulté va croissante. Très clairement, les aventures sont fort bien scriptées : pendant les survols « touristiques », l'add-on se paye même le luxe de vous indiquer les endroits où regarder (en vous indiquant une touche sur le pavé numérique) pour repérer les coins particuliers. Le tout se passe en Angleterre ou dans son voisinage, et un scénario reprenant les endroits remarquables ainsi que les aérodromes est livré avec le pack. Quel dommage, qu'entre chaque commentaire ou indication vocale, on n'entende pas de bruits d'ambiance sur la radio. Quel dommage encore que cet add-on ne soit pas vraiment indiqué pour les non-anglophones. En effet, même si les phrases ne sont pas tirées de Shakespeare, le fait qu'elles ne soient pas sous-titrées en mode texte interdira au bon Français moyen de profiter pleinement d'une extension somme toute fort bonne.

- **+** Les missions et aventures, très bien foutues et scriptées.
- **+** Les nouveaux appareils.
- **+** Les scènes supplémentaires.
- **−** Le tout se passe en Angleterre (oui, encore).

EN DEUX MOTS

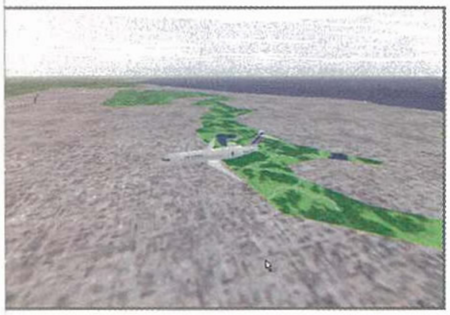
Uniquement en anglais et rarement sous-titré, cet add-on est pourtant un fort bon produit. Des aventures dignes d'intérêt et plutôt originales en font un pack à posséder par l'amateur de nouvelles « situations ».

TECHN. 70 | DESIGN 40 | INTÉRÊT 70

■ JOUABLE SUR **P200 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **THE ASSOCIATES**
■ DÉVELOPPEUR **PILOT'S** ■ TEXTE ET VOIX **VO**







▲ La même région déclinée sous trois différentes saisons.

FS Global Upgrade

Add-on pour Flight Simulator 98 pour amateurs éclairés - PC CD-Rom

FS Global Upgrade est un vieux projet qui a enfin vu le jour. Son ambition est toute simple : remplacer les scènes de base de Flight Simulator. Pour comprendre ce qu'est exactement FS Global Upgrade, il faut connaître assez bien Flight Simulator, et la façon dont il organise sa base de données géographiques mondiale. Tout d'abord, il faut savoir que FS a en son sein un recueil de paysages et de textures génériques qui deviennent plus précises au fur et à mesure qu'on se rapproche d'endroits connus. Si vous vous mettez à vouloir vous balader du côté de l'Amérique du Sud ou vers le Népal, vous risquez d'en être pour vos frais. On le comprend donc aisément, Flight Simulator manque de crédibilité dans sa version basique. L'idée de FS Global Upgrade est de remplacer ladite couche (le limon originel) par une modélisation globale du monde entier. Rien que ça. Pour ce faire, les contours ont été vectorisés avec soin, et le tout ne tient que sur 2 CD-Rom. Les avantages sont évidents : on retrouve de moins en moins de textures disposées en « carrés », et celles-ci se payent même le luxe de changer du tout au tout lors des différentes saisons. Enfin, arrêtons-nous là pour l'énumération des merveilles. Malheureusement, aux abords de certaines villes la comparaison avec Flight Simulator fait peine à voir. En effet, FS Global Upgrade n'utilise pas les bâtiments et détails (certes, bien maigres) que le jeu de Microsoft inclut en version normale. Du coup, on se retrouve avec des paysages bien plus précis et complexes mais totalement nus. L'autre défaut majeur est que toutes les scènes freeware conçues pour FS sont incompatibles avec ce produit, et on repart donc de zéro. La bonne nouvelle, c'est que le produit a été conçu intelligemment et que vous pouvez basculer à tout moment d'un monde à l'autre. Dernier grand avantage - et non des moindres - FS Global Upgrade offre une couverture de radionavigation mondiale, ce qui va ouvrir la voie à plein de vocations « long et moyen courrier ».

- **+** Une idée fantastique.
- **+** La couverture IFR mondiale.
- **−** Les défauts de jeunesse, dont l'incompatibilité.

EN DEUX MOTS

Malgré une incompabilité quasi totale due à son jeune âge, ce produit pourrait bien révolutionner le petit monde des créateurs de scénarios. En fait, il mériterait d'être intégré dans Flight Simulator 2000. Sa converture VFR et IFR mondiale en font un produit à posséder par ceux qui s'adonnent à de longs vols.

TECHN. 80 | DESIGN 88 | INTÉRÊT 85

■ JOUABLE SUR **P200 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **THE ASSOCIATES**
■ DÉVELOPPEUR **COMBAT ZONE** ■ TEXTE ET VOIX **VO**

FS Combat Pilot

Add-on pour Flight Simulator 98 pour amateurs - PC CD-Rom



▲ Un Stuka, l'avion allemand farceur.



FS Combat Pilot est la toute première extension spécialement développée pour Combat Flight Simulator de Microsoft. FS Combat Pilot, premier volet, comprend tout simplement 7 appareils nouvellement conçus et fignolés pour le simulateur. Les avions livrés possèdent tous leurs sons authentiques, des animations externes et des cockpits pour le moins réalistes et somptueux. Les avions choisis correspondent au front aérien européen de la Seconde Guerre mondiale et sont tous caractérisés par une forte puissance. En gros, on pourrait dire qu'ils sont les grands oubliés du jeu de base. Parmi ceux-ci on trouve des stars telles que le Lockheed P38-J à double empennage, le Hawker Typhoon, le Junker 87 « Stuka » mais aussi des choses plus allemandes et expérimentales comme le Messerschmidt 163 « komet » ou le V-1 (rampe de lancement incluse). Une extension carrée, indispensable pour les fanas de réseau ou pour tous les amateurs de beaux avions bien foutus.

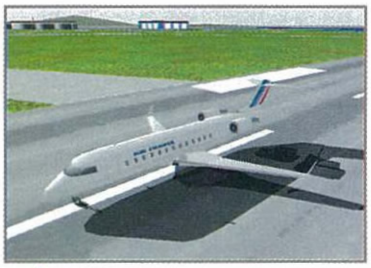
+ Le Stuka.

- Le V-1.

EN DEUX MOTS

De très beaux avions, et notamment le Stuka. On regrette un peu l'inutile présence du V1 (à piloter soi-même).

TECHN. 70 | DESIGN 75 | INTÉRET 72



▲ Le CRJ aux couleurs de la France.



■ JOUABLE SUR **P200 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **THE ASSOCIATES**
■ DÉVELOPPEUR **THE VIP GROUP** ■ TEXTE ET VOIX **VO**

FS Ultimate Classic Wings

Add-on pour Flight Simulator 98 pour amateurs - PC CD-Rom

Ultimate Classic Wings est une mégacompile d'avions virtuels à ajouter à notre simulateur préféré. FS Ultimate Classic Wings est une sorte de best of de l'aviation virtuelle et ne nous offre pas moins de 17 zingues (et hélicos) avec leurs panels et leurs sons propres. Sans grande originalité du côté des instruments, ces derniers sont toutefois fort corrects du point de vue usage et esthétique. Les modèles de vol sont propres et sans surprises, ainsi que la représentation externe des 300 engins fournis sur le CD. En bref, FS Ultimate Classic Wings est une sorte d'extension définitive, qui vous épargnera de longues heures de recherche et de puzzle (quel avion va avec quel panel, etc.) sur le Net. Parmi les appareils, on trouve un ATR 42 et 72, un Lancaster, des Boeing 707 et 747, un Global Express, un C47 et des hélicoptères S-61 et Sea King.



Un bon vieux Phantom. ▲

+ Un choix d'avions très large et représentatif.

+ Les panels pour chaque appareil.

- Manque d'unité graphique pour l'ensemble des tableaux de bord.

EN DEUX MOTS

Un mégamix d'avion. En fait, l'add-on à posséder pour ceux qui ont la flemme d'aller chercher la même chose, et souvent moins bien sur le Net.

TECHN. 70 | DESIGN 70 | INTÉRET 78

Rollcage, la dernière course de vouatures déjantée de Psygnosis a fait sensation sur console. Mais qu'en est-il donc sur nos PC ? Hein, hein ?

Rollcage

Course d'arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom







Psygnosis nous avait déjà offert l'une des courses futuristes les plus secouées de la décennie, à savoir WipEout qui s'était montrée beaucoup plus convaincante sur sa plate-forme d'origine, la PlayStation, que sur PC. Aujourd'hui, Psygno a confié à Attention to Detail le soin de réitérer l'exploit avec Rollcage. Les bolides sont maintenant munis de roues, mais le principe n'en est pas moins délirant. Ces véhicules peuvent en effet rouler aussi bien à l'endroit que sur le toit. Munis de gros pneus à crampons, ces buggys débiles empruntent tous les chemins. Ils roulent sur les murs, sur le toit des tunnels, et vont allègrement exploser les éléments du décor. Sur une machine munie d'une carte accélératrice, l'animation de Rollcage est proprement affriolante. Sans problème, l'un des moteurs les plus rapides du moment.



Sens dessus dessous

Le terme « rollcage » désigne la cage qui entoure et protège les pilotes durement malmenés par les impacts violents des accidents de courses. Six véhicules, six conducteurs, c'est simple. Chaque participant défend les couleurs de son pays d'origine : Ria vient d'Italie, Tony d'Angleterre, Lenny des États-Unis, Jet et Tetsuo du Japon, Léon de France et Lothar d'Allemagne. Surtout, ne froissons pas les susceptibilités nationales, susurre le dieu du marketing. Et bien sûr, il y a aussi un personnage caché, Yuri, originaire du Monde extérieur. Probablement un Serbe. Chaque voiture dispose d'atouts différents en termes d'accélération, de vitesse ou de tenue de route. Quand vous concourez contre l'ordinateur, les personnalités propres des autres pilotes viendront influencer leur manière de se comporter.



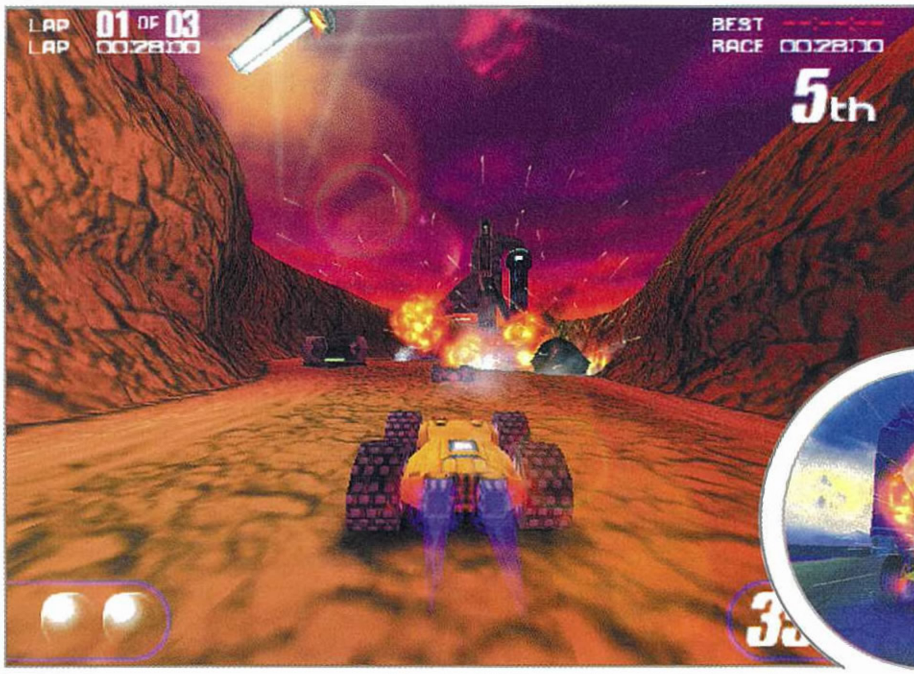


600 km/h

Rollcage ne propose que quatre environnements graphiques différents : l'île du Harpon (plage), Saphir (industriel), le Monde extérieur (désert) et Néoto (ville). Mais en tout, c'est plus de 20 circuits qui vous attendent de pied ferme (10 répartis dans les 3 championnats, 4 pour la course de la mort, 3 pour le multijoueur, 2 circuits cachés et 1 circuit d'essais). Le joueur solitaire se tournera naturellement vers le mode championnat qui enchaîne les circuits par groupes de difficulté (Gémeaux, Scorpion, Taureau). Allez hop ! Voyons ça. La première impression, c'est qu'on se fait un peu chier. Bon, c'est exagéré mais je suis resté sur la bonne impression de Dethkarz, testé le mois dernier. Heureusement, au fur et à mesure que l'on progresse dans le championnat, la difficulté se corse. L'impression de vitesse est incroyable, particulièrement quand on passe sur des accélérateurs ou qu'on utilise un bonus turbo. Mais la capacité à rouler à l'envers s'avère d'abord très vicieuse. Le moindre écart par rapport à la trajectoire idéale et notre bolide se met à rebondir sur le décor. L'inertie est grande et on se retrouve à rouler à contresens, à remonter plusieurs fois sur les bords de la piste avant de pouvoir repartir à l'assaut. Au final, on perd de précieuses secondes, ce qui s'avère plus frustrant que marrant. Par contre, la possibilité de

■ JOUABLE SUR **PII 233, 32 MO** ■ EDITEUR **PSYGNOSIS**
■ DÉVELOPPEUR **ATTENTION TO DETAIL GB** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

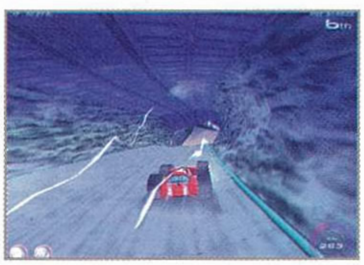
MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	4







▲ *Le plus drôle, c'est d'écrouler le décor sur les autres concurrents.*



Une erreur suffit pour perdre la course. ▼



défoncer tous les éléments du décor est bien défoulante. Les bâtiments écroulés se mettent à brûler et on franchit des murs de flammes à fond les ballons sans savoir ce qui nous attend de l'autre côté.

Les atouts

Le terme atouts désigne les bonus que l'on peut récupérer sur la piste. Ils sont assez variés et ATD a particulièrement soigné les effets graphiques. Le motion blur (flou de vitesse) est suffisamment rare, même sur PC, pour qu'il mérite d'être signalé. On trouve donc l'Accélération, le Bouclier, le Missile guidé, qui parlent d'eux-mêmes. Le Missile balai tire trois roquettes, dont l'explosion suffit à projeter les autres voitures hors de la piste ou à faire voler une partie du décor. Plus original, le Trou de Ver projette un champ de force vers la voiture qui nous précède. Si la manœuvre réussit, l'adversaire est aspiré par le Trou de Ver et ressurgit derrière nous. Utile pour passer de la seconde à la première place. Le Verglas tapisse la piste d'une épaisse couche de glace. Le Missile de tête vise la voiture de tête. Étrangement, si on se trouve en première position, on se le prend royalement dans la gueule. Enfin, le plus impressionnant, le Gauchissement temporel. Cet atout nous fait en quelque sorte voyager dans le temps. Les autres voitures semblent engluées pendant que l'on caracole vers le haut du podium. C'est ce bonus qui utilise l'effet de flou de mouvement.

Par rapport à Dethkarz, Rollcage comprend deux emplacements pour stocker deux atouts à la fois. Cela permet d'utiliser le plus approprié à la situation. N'empêche que je préfère Dethkarz car dans ce dernier, les bonus sont de couleurs différentes. On peut choisir de ramasser l'accélérateur plutôt que le kit de réparation quand c'est nécessaire. Dans Rollcage, les bonus sont aléatoires, ce qui ruine la jouabilité en introduisant un trop grand facteur de hasard.



À plusieurs, c'est mieux

Le mode multijoueur est la garantie d'une plus grande durée de vie. Mhhh, quelle belle phrase. Rollcage fait plus fort en proposant un mode en écran partagé pour s'éclater à deux sur une seule bécane. L'écran peut être divisé dans le sens de la hauteur ou de la largeur, et tous les circuits du championnat et les trois circuits multi sont accessibles. Le moteur graphique de Rollcage fait encore des merveilles puisque le jeu se montre aussi fluide en split screen.

Enfin, un petit mot sur la zik plutôt sympathique à mi-chemin entre le drum'n bass et la house. Et hop !

Iansolo

- \+ On peut rouler partout.
- \+ Décor destructible.
- \+ Jeu en écran partagé.
- − Bonus aléatoires.
- − Force feedback pas supporté dans la version testée.

EN DEUX MOTS

Rollcage bénéficie d'une réalisation graphique excellente qui en fait l'un des jeux les plus rapides du moment. Au chapitre des bonnes surprises, on trouve aussi la possibilité de détruire le décor, des bonus originaux et un mode écran partagé. Pourtant, il s'avère moins passionnant que Dethkarz. Les bonus aléatoires ne permettent pas de gérer tactiquement sa course. Une ou deux erreurs et la course est perdue.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
80	80	78



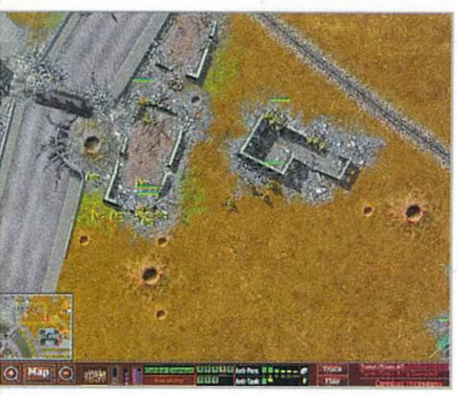


Tiens, et si vous lâchiez un peu votre Starcraft pour jouer à un wargame en temps réel ? Si vous troquiez vos Zergs contre des miliciens russes ? Si vous vous mettiez enfin à jouer à un jeu d'hommes ?

Close Combat III
The Russian Front

Stratégie temps réel pour débutants et fanatiques - PC CD-Rom

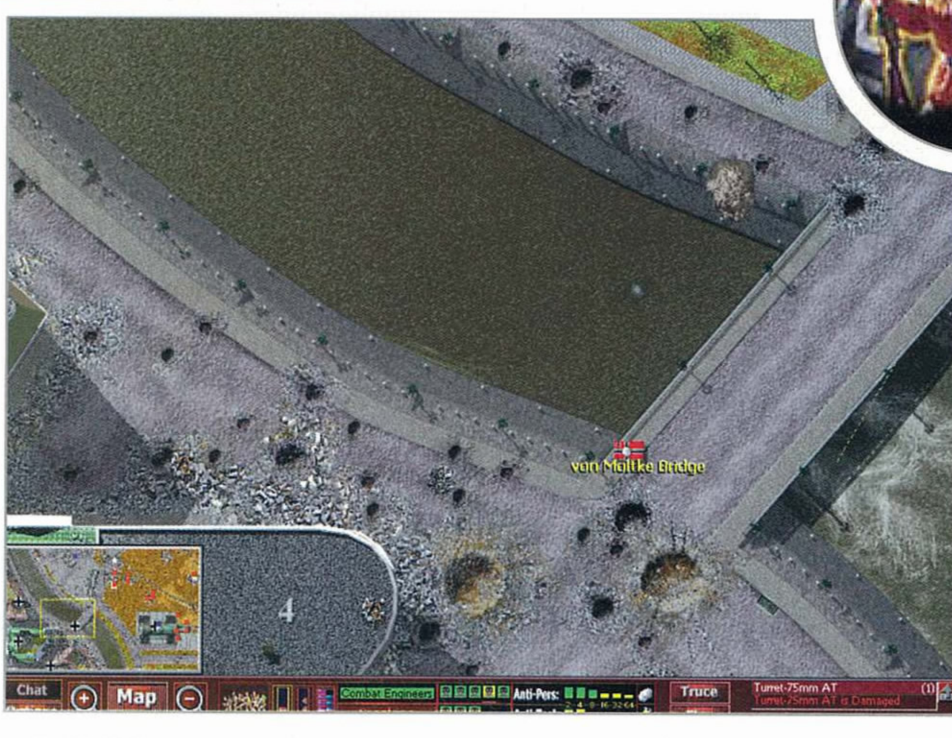




S'il y a un seul wargame qui, de toute l'histoire du jeu vidéo, a su sortir du cercle restreint des grognards virtuels pour toucher un public tout ce qu'il y a de plus normal, c'est bel et bien Close Combat. Ce jeu, véritable franc-tireur tout droit sorti d'une alliance Atomic Games/Microsoft qui pouvait sembler au départ contre nature, a su se démarquer et se départir des quelques règles obligatoires qui maintiennent ce genre de jeux dans un carcan. Il est clair que la vague grondante des jeux de stratégie temps réel l'a grandement aidé à s'extraire de la gangue où marinent encore 80% des jeux de chez SSI, mais réduire son succès à ce seul fait serait lui enlever bien des mérites techniques qui demeurent à ce jour assez rares, voire uniques.



Après une brève incursion dans le bocage normand puis dans l'Operation Market Garden, où tout le monde était à peu près égal sur le champ de bataille, Close Combat III propose un jeu où l'ambiance se dégrade pour l'Allemand au fur et à mesure du jeu. En effet, d'envahisseur, il passe au stade de bâtonnet glacé vers Stalingrad, puis de victime lorsqu'il se met à sautiller comme un lapin aux abords du Reichstag. En effet, Close Combat III est le premier jeu de la série qui ne se contente pas de reprendre quelques batailles isolées d'une opération de grande envergure sur un an, mais de nous faire revivre la quasi-intégralité des batailles se déroulant de 1941 à 1945. L'idée offre des possibilités de jeu très intéressantes, comme l'évolution des forces et des renforts au sein d'une armée (qui a une certaine tendance à rapetisser au fur et à mesure des mois si on a choisi le camp allemand).



Garde donc le moral, Hans !

Outre les différences d'ordre hexagonal, Close Combat se différencie de nombre d'autres produits par l'intelligence artificielle des hommes qu'il simule. Bien souvent, celle-ci n'est réduite qu'à un simple script de type « tire sur ce que tu peux voir et tente d'avancer vers l'objectif », tout en nourrissant discrètement l'ordi-



▲ Le zoom arrière : toujours aussi peu pratique, comme le zoom avant d'ailleurs.

La série des Close Combat

Close Combat I

Sorti il y a de cela bientôt trois ans, le premier Close Combat révolutionna l'approche des wargames sur ordinateur. Rompant avec la bien triste tradition hexagonale, le jeu d'Atomic Games propose un gameplay à la fois assez accessible pour être comparé à un jeu de non-stratégie temps réel (de type C&C), mais néanmoins doté de règles complexes et précises apportant un plus « wargamique » non négligeable. L'action du jeu se déroulait en Normandie, dans divers endroits tels que des bocages ou des villages en ruines, et simulait de brèves escarmouches entre Alliés et Allemands.

Close Combat II : A bridge too far

Close Combat II, un pont trop loin, apporta en premier des changements assez conséquents au niveau du graphisme : des couleurs en mode 16 bits et surtout la représentation des immeubles et décors en perspective un rien axonométrique en lieu et place d'une vue 2D parfaitement verticale. Le thème, cette fois-ci, était un tant soit plus sérieux puisque on pouvait batailler au sein d'une vraie campagne : l'Operation Market Garden. Les soldats pouvaient gagner de l'expérience.

nateur de renseignements sur vos positions qu'il ne pourrait pas avoir normalement, histoire de le faire se sentir mieux et de lui donner une chance. Dans la série des Close Combat, et plus particulièrement dans ce dernier volet, on sent les hommes de tous bords plutôt réticents à la bataille et ceci pour bien des raisons : la première est que, bizarrement, les gens ont horreur de se faire tuer, la seconde étant que la Russie n'a jamais été propice au gym-tonic guerrier de plein air. Me demandez pas pourquoi, c'est comme ça. Et ce comportement est particulièrement bien reproduit et visible lorsque vous observez des troupes prenant la fuite, se couchant à terre pour rejoindre l'abri d'un muret ou encore frissonnant, immobiles de peur. En gros, on peut dire que seul Close Combat est à même de simuler la question du facteur moral parmi le gros d'une troupe. De la même manière, un membre d'une faction peut être pris d'un soudain excès de zèle en se mettant à courir pour nettoyer à la grenade un nid de mitrailleuses (si vous attrapez l'anneau, vous aurez droit à un tour gratuit et à une jolie croix de fer) et pourra susciter parmi ses camarades qui l'observent ou peuvent le voir, une poussée d'adrénaline susceptible de les lancer eux aussi à l'assaut. Le jeu simule aussi ce qu'on pourrait appeler « l'effet de masse », constitué par un groupe bien armé et compact se lançant à l'attaque d'une position, avec toute la terreur que des types avec des tronches de Cosaques courant un couteau de boucher à la main peuvent provoquer sur une escouade bien policée, qui n'aura comme recours que la fuite. Dans Close Combat III, où on se baladera dans les ruines d'un Berlin dévasté ou parmi les villages russes, on se retrouvera souvent face aux nantis de miliciens formés sur le tas et dans la matinée et dont le gros de la troupe est constitué par des adolescents aux idéaux un peu trop orientés



Jamais l'aspect wargame n'aura été poussé aussi loin





▲ Composition d'un groupe d'assaut. On achète les éléments avec des points de victoires.

« patrie ». Cette chair à canon est basiquement très lâche et fuyarde, et seule la présence d'une unité de commandement pourra en maintenir les rangs. Cette dernière unité, qui apparaît sous plusieurs formes, sera en effet l'unique solution pour effectuer un ralliement des troupes couardes, ou encore pour remonter le moral des hommes rentrant dans son rayon d'action. C'est bizarre, mais dans ce jeu, plus les troupes font n'importe quoi, plus c'est plaisant.

Zones d'opérations

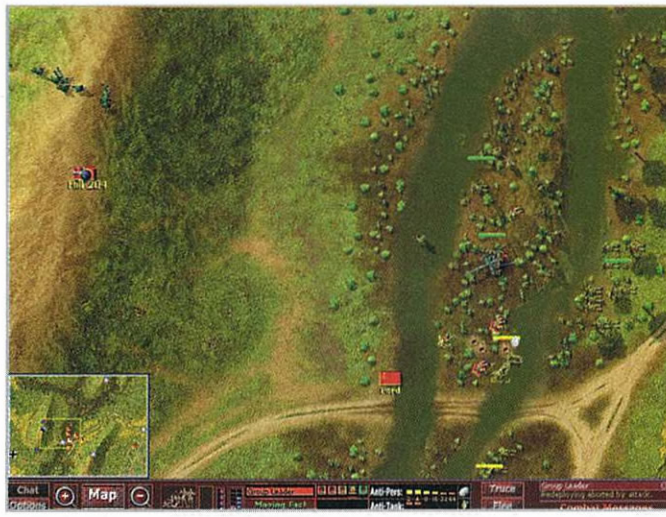
Les cartes de Close Combat III sont très variées, tant en diversité qu'en nombre. Parfois, au hasard des batailles ou des cessez-le-feu, on pourra être amené à se battre à nouveau sur le même terrain. Dans ces conditions, les cratères créés par l'artillerie ou les immeubles détruits réapparaîtront dans l'état dans lequel on les avait laissés. En moyenne, on peut dire que les cartes de ce jeu sont trois fois plus grandes que dans les précédents épisodes.

La variété graphique des cartes fait plaisir à voir : des neiges des steppes russes jusqu'aux faubourgs urbains de Berlin, tout est superbe et en 32 000 couleurs. Dommage que le zoom (arrière ou avant) donne toujours d'aussi piètres résultats du point de vue de









la finesse, ce coup-ci on aurait souhaité quelque chose qui soit à la hauteur du reste. Les missions sont parfois d'une grande difficulté. Bien souvent, il faudra demander un cessez-le-feu et même déserter le terrain comme un lâche, histoire de mieux se préparer au suivant. Nous recevrons, après chaque bataille et le briefing, un nombre de points de victoires qui seront déterminants pour effectuer des réquisitions d'hommes ou de matériel.

Côté terrain de jeu, Close Combat III propose une trentaine de scénarios, une quinzaine de campagnes en opérations, et une big composée de suites de scénarios qui retracent toute la campagne russe, de la frontière du territoire à Stalingrad, avec billet retour sur Berlin via la frontière allemande.

Close Combat III s'enrichit de plein d'options extraordinaires

Des unités par millions ou presque

La garniture en unités de Close Combat est en fait le plat de résistance. Cette fois-ci, les développeurs ont fait très fort. Pour un peu, on se croirait dans un Total Annihilation bizarre où tout le monde parlerait allemand ou russe. CCIII ne propose pas moins de 300 types d'escouades, composées d'une cinquantaine de types de soldats armés d'au moins une centaine d'armes de toutes catégories. À part dans The Operational Art of War, on avait rarement vu un tel déploiement. Cette fois-ci, il sera vraiment possible de recréer n'importe quelle escarmouche germano-soviétique grâce à l'éditeur de scénarios inclus. L'intérêt est que vous pourrez composer votre armée dans une certaine limite. L'idée prend encore plus d'intérêt lorsqu'on découvre qu'il est possible (et même obligatoire, en fait) de conserver les mêmes troupes au fil de la campagne, à l'homme près. Eh oui, pour la première fois, un suivi total sur chacun des hommes apparaîtra dans un jeu de stratégie, avec toutes les possibilités que cela implique. Par exemple, lors d'une bataille, l'un de vos hommes peut être blessé avec une certaine gravité : il sera alors impossible de le reprendre dans la bataille suivante. Entre-temps, certains auront acquis de l'expérience qui leur permettra de progresser. Avec un peu de débordement d'imagination, on pourrait croire que Close Combat III se rapproche peu à peu du jeu de rôles, paradoxe et juste retour des choses lorsque l'on sait que ce dernier est issu du wargame avec figurines. Bref, toujours est-il que connaître chacun de ses hommes avec les actes de lâcheté et de bravoure qu'ils auront accompli au cours de leurs combats sur le front est à la fois rigolo et utile.

Ce nouveau volet verra aussi l'apparition de nouveaux comportements « intelligents » de la part des soldats. Comme lorsqu'ils tentent de répliquer à une attaque en faisant fi des ordres donnés. La chose peut paraître un rien inutile mais est très réaliste, et sur le champ de bataille, peut provoquer de sérieux problèmes. Côté innovations, les véhicules blindés ou non disposent désormais de résistances différentes suivant le côté exposé au feu, ce qui permettra d'optimiser l'utilisation d'un panzerfaust ou de permettre à une unité légère d'avoir une chance face à un blindé.





Les bonnes vieilles méthodes, telles que le lancer de grenades fumigènes, sont toujours aussi indispensables face aux blindés. ▶

Close Combat sur Internet : ne wargamez plus jamais seul

Depuis trois ans, la communauté de Close Combat parmi les joueurs grandit conjointement aux pages qui lui sont consacrées sur Internet. L'invasion du Web par CC débuta par des sections de Web connues dans le milieu, comme The Wargamer ou Grognard.com, pour enfin se trouver des quartiers propres. Certains sites Web (sans parler de l'Internet Gaming Zone) proposent tout simplement de mettre en relation les joueurs pour des parties acharnées, tels que la page du http://www.dawnrazor.com/connector.cgi

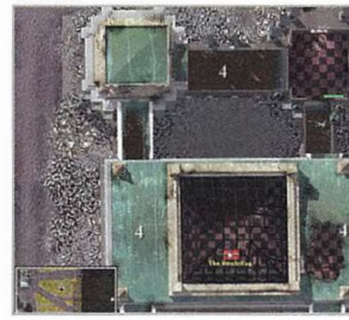
MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2 JOUEURS
MODEM DIRECT	2 JOUEURS
INTERNET SERVEUR	(IGZ) 2 JOUEURS

Atomic games

Des fois, on se demande quels sont ces fous qui continuent tant bien que mal à développer des wargames. En jetant un coup d'œil d'un peu plus près à Atomic Games, on s'aperçoit très vite que ces derniers ont une belle expérience dans le domaine d'adaptation de jeux de stratégie ou encore de développement sur micro. En effet, ce sont ces coyotes qui ont sévi sur Mac dans le début des années 90 avec la série des V for Victory, qui connut de belles heures de gloire grâce à des titres aussi imprononçables que Velikiye Luki (sur le front de l'Est), suivi de près par Market Garden, Uta Beach et Golden Sword/Juno. Puis, suivant l'ordre logique des choses, adaptèrent sur PC les nouvelles règles d'Avalon Hill en portant sur nos disques durs la série World at War (Stalingrad, D-Day et Operation Crusader) qui a amené entre autres la possibilité de donner des ordres pendant que l'ordinateur calculait son tour. En bref, un jeu plus humain, et surtout plus rapide, très apprécié des vrais wargameurs qui ont du poil au torse et tout et tout.

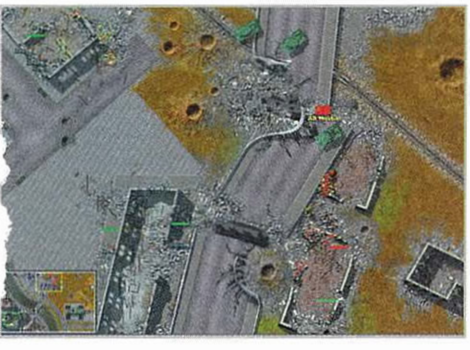












Ivan en vue !

Comme déjà souligné dans la Preview, le calcul des lignes de vue et des lignes de feu a été particulièrement affiné. Cette fois-ci, les hauteurs de tous les bâtiments et obstacles ont été calculées et sont prises en compte sur le plan vertical dans les tirs balistiques. Donc, plus question de vouloir tirer un coup de mortier pour nettoyer en tir tendu tout ce qui peut se planquer derrière un pan de mur. Pareillement, les munitions de ces derniers seront en nombre limité et nous aurons cette fois accès à l'artillerie lourde se trouvant hors champ. La ligne de vue, elle aussi, est bien plus réaliste : chaque type de troupe dispose d'un facteur de discrétion qui varie selon le type de terrain où il se déplace, suivant son allure ou suivant sa position (couché, debout), tout ceci étant encore susceptible d'être réduit par l'abri que ce dernier aurait pu trouver et la résistance de celui-ci. La disponibilité des sacs de sable, de tranchées ou encore de cratères seront autant de bonus défensifs que nos hommes se feront un plaisir de récolter sans qu'on ait à leur en donner l'ordre.

Le jardin des bémols

L'une des plus grandes déceptions au niveau du graphisme vient des animations qui sont restées telles quelles. On aurait souhaité une quelconque évolution de ce côté pour donner une plus grande impression de fluidité. Mais à choisir entre un marqueur en carton et un perso de CCIII...

Une autre déception, plutôt un regret, est que les hommes devraient être capables de ramasser du matériel par terre, non que je veuille absolument transformer ce grand jeu en partie de Quake, mais bon, cela aurait été un gros plus. De même pour l'interface, une certaine confusion règne encore, même si celle-ci a tendance à s'améliorer. Il faudra au débutant, qui aura loupé le feuilleton précédent, quelques heures pour comprendre à quoi servent les marqueurs de tir (distance/possibilité de toucher) verts et rouges. Du côté des ordres possibles, on retombe dans les grands classiques : attaque, défense, mouvement cool, mouvement lâche, etc. Pourquoi est-ce qu'on ne retrouve pas d'ordres plus tactiques de type « observer un endroit » (se fait automatiquement), ou encore de positionnement de type « assis, couché, rapporte la balle dans la tête » (toujours automatiquement). Du côté du jeu, j'ai regretté que de nombreuses batailles soient beaucoup trop courtes, et ce même en jouant les prolongations. Il aurait été agréable de se battre pour un bout de terrain ou d'immeuble des heures durant, mais l'ordinateur a une sacrée tendance à vouloir interrompre le tout par des avancées un peu trop brutales, à la limite du suicidaire.

Bon, c'est clair que là, je pinaille juste histoire de dire que ce jeu n'est pas aussi parfait qu'on pourrait le croire mais bon, l'entreprise est faite sans conviction, les wargames de cette qualité étant trop rares pour qu'on crache dessus.

Bob Arctor



▲ *Le calcul plus précis des lignes de tir permet de profiter au maximum des élévations et des aspérités.*

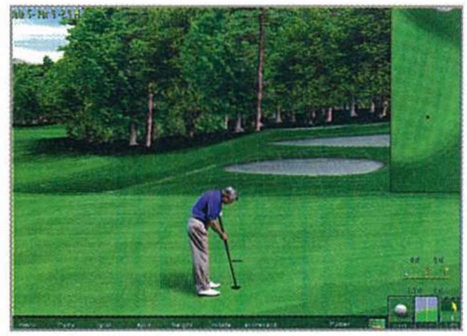
- \+ Une IA fort bonne et très bien adaptée au jeu.
- \+ D'innombrables unités au comportement extraordinaire.
- \+ Un design de cartes et de terrains somptueux.
- − Peu de nouveaux ordres.
- − Animations restées au même stade depuis deux ans.

EN DEUX MOTS

Certainement le meilleur wargame tactique, homme par homme, depuis l'antique computer Ambush sur Apple II. Bien plus encore que dans les précédents volets, on se rapproche de la perfection. Quelques lacunes au niveau des ordres empêchent ce jeu d'être un chef-d'œuvre absolu, mais dans son genre, il régnera certainement en maître incontesté.

TECHN. **85** DESIGN **85** INTÉRÊT **90**

Certains pilotent le Concorde dans des add-on Flight Sim. D'autres jouent au golf en insultant abondamment leur caddie indien. Y a pas à dire, la rédac' de Joy est une rédac' de bourgeois.





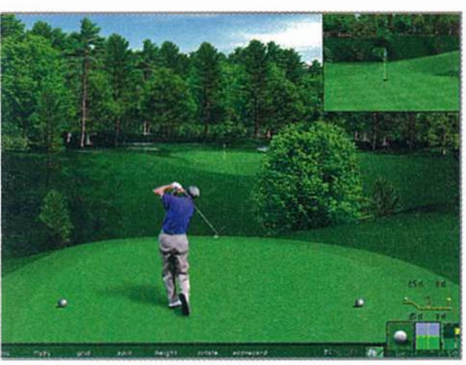
Microsoft Golf 1999

Simulation de golf pour tous joueurs - PC CD-Rom



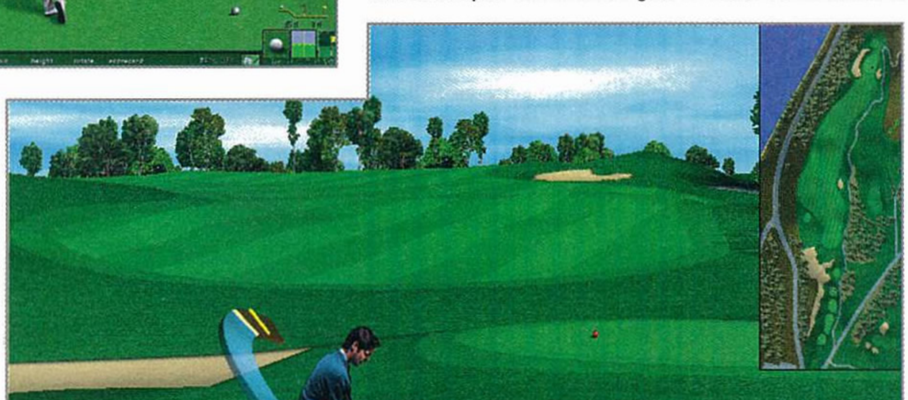
▲ Pour la circonstance, j'avais pris le personnage de Blake Carrington.

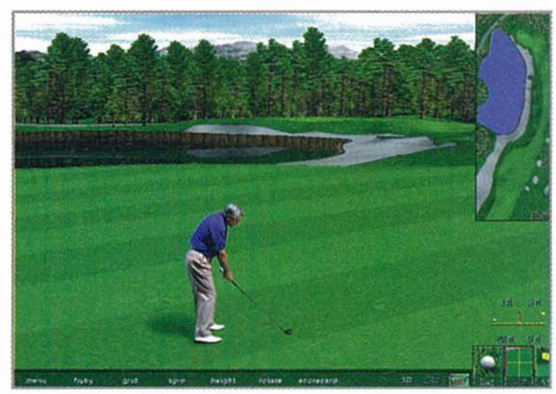
Ouais, un jeu de golf. Parfaitement môssieur, on peut aussi s'éclater à jouer au golf sur son PC. Surtout avec des potes, quand il est tard dans la nuit et que tout le monde est un peu décalqué. Ça doit nous rappeler les bons vieux softs de golf et mini-golf sur Atari. Reste qu'une petite partie de golf n'est pas plus débile qu'un couic-like, nettement plus zen au niveau des décors et de la bande son et tout aussi stressant quand on joue à dix balles le point. Bon, c'est un peu basique question gameplay. Quelques clics de souris bien placés suffisent à balancer un drive qui rendrait jaloux le Texas tout entier, Jack Nicklaus en tête. Bah quoi, c'est du golf, jeu d'adresse à la noix ou jeu de « self-control » comme disaient les Écossais quand ils jouaient avec la tête de leurs ennemis vaincus.



Billou fait son golf

En matière de golf sur PC deux champions essayent de conquérir le green depuis la nuit des temps : PGA et Links. C'était sans compter sur Microsoft, qui nous sort un Golf 1999 alliant la simplicité d'utilisation de PGA avec la richesse d'options de Links. Après Tiger Woods (PGA 99), un peu décevant malgré l'accélération 3D et la lourdeur d'un Links, on peut dire que Golf 1999 possède pas mal d'atouts pour convaincre les golfeurs nocturnes occasionnels.





Tout d'abord, MG 99 ne nécessite pas de carte 3D pour tourner. Une carte vidéo affichant du 800x600 en 65 000 couleurs suffit. Ensuite deux CD sont fournis avec le jeu dont un uniquement constitué de nouveaux parcours. MG 99 se la ramène tranquille, comme ça, avec 7 parcours alors que 3 parcours semblent notre lot habituel. Ce qui nous fait au bas mot 117 trous : Donald Ross Memorial, Medalist, Eagle Heights, The Links, Teeth of the dog, Bay Harbor Club, The Preserve 9. C'est Byzance !

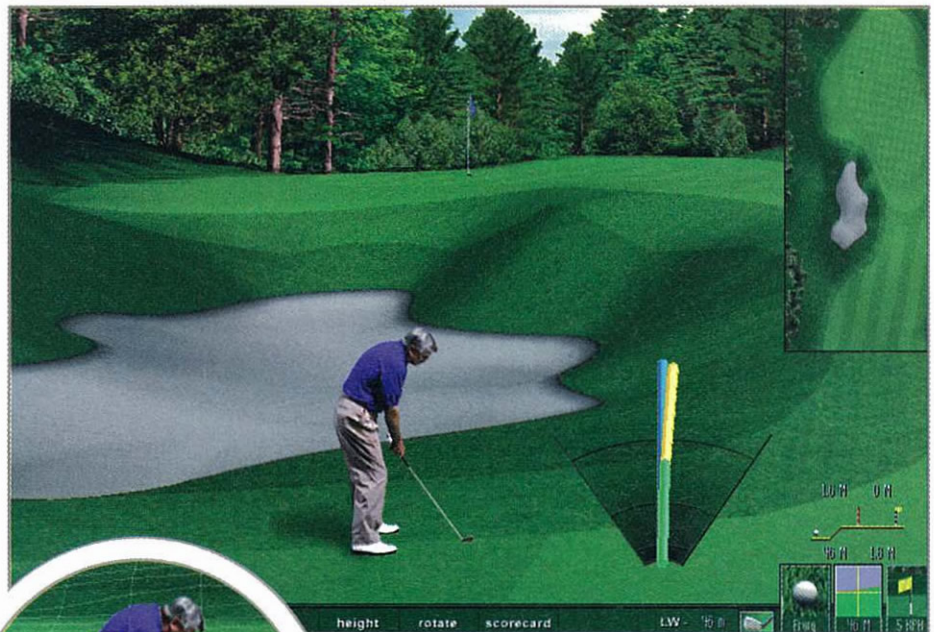
Une interface complète

Après une installation sans souci (55 Mo sur le disque), voici venu le moment de choisir son apparence parmi la dizaine de clampins en stock. Vous aussi vous parviendrez à vous octroyer un look décent en évitant le grabataire en polo fluo et l'executive woman en short. Bien, c'est parti. L'interface principale présente une vue en perspective du terrain, plus une vue de haut sur le côté. Chaque trou est introduit par une vidéo commentée mais mal compressée. Beurk, on zappe. En cliquant dans la vue 3D, ou dans la vue de haut, on positionne un repère de tir. Le caddie choisit alors automatiquement le club adapté à la distance. Si votre classe naturelle vous dicte une autre approche, vous pourrez tout aussi bien choisir un autre fer (ou bois). En fonction de la difficulté, MG 99 nous fournit des indications sur la puissance nécessaire pour envoyer la balle à destination. C'est figuré par un repère sur le cercle de puissance du coup. Classique. Moins classique, les quatre options de jeu : 2 clics, 3 clics, swing naturel ou swing de simulation. Les options avec les clics sont les mêmes que celles que l'on trouve dans la plupart des softs de golf : un clic de souris pour amorcer la montée du club (backswing), un deuxième pour indiquer la puissance, le dernier pour la direction. Évidemment si l'on cherche à frapper comme une brute (en langage de golfeur Pciste, on

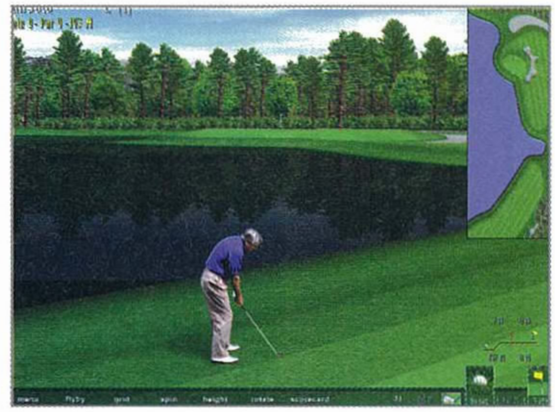
■ JOUABLE SUR **P133 32 MO 55 MO DISQUE LIBRE** ■ EDITEUR **MICROSOFT**
■ DÉVELOPPEUR **FRIENDLY SOFTWARE CORPORATION U.S.** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	www.zone.com

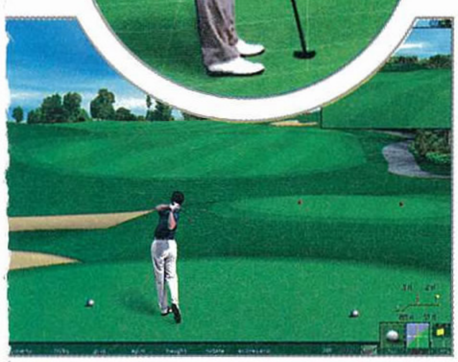
▼ *Bill n'aurait jamais dû jouer toutes ses parts sur un point.*

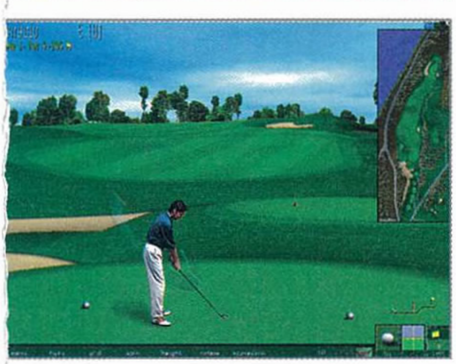


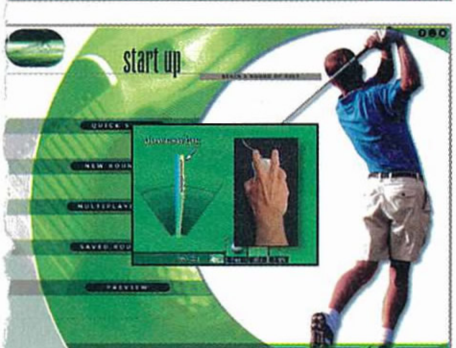




▲ *Moins bien que PGA, la flotte n'est pas animée.*



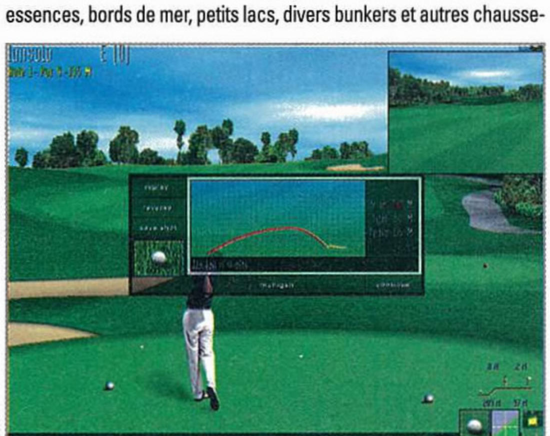




dit « gouacher ») l'indicateur de swing redescend beaucoup plus vite et la direction s'en ressent : Bing ! dans l'arbre, paf ! dans le bunker ou, plus subtil, plouf ! dans le lac. C'est trop cool le golf. On remarquera quand même que MG 99 est moins vicieux que ses confrères et que la direction reste facile à maîtriser même dans les pires gouaches. L'option swing naturel est une création émanant probablement d'une quelconque secte sataniste. Cette fois, vous contrôlez la puissance et la direction en agitant frénétiquement la souris, le tout étant symbolisé à l'écran par des lignes colorées du meilleur effet. Moins réussie que dans Virtual Pool, cette option n'émule pas vraiment le geste golfistique standard. C'est plus dur et pas vraiment précis. Pour tout dire, j'ai fini par utiliser un stylo comme règle pour guider la souris afin d'arriver à balancer la balle plus ou moins droit. Le swing de simulation est une curiosité amusante. En effet, on a même plus besoin de swinguer, le programme effectuant le coup à notre place en fonction des compétences que l'on a attribué à son joueur (style, force, distance pour chaque club). Les autres réglages de tir sont assez simples, moins perfectionnistes que dans Links mais efficaces dans la plupart des circonstances : réglage du spin pour adopter une trajectoire courbe, réglage de la hauteur pour donner un effet rétro ou lancer une balle en cloche pour franchir un obstacle comme un arbre ou un éléphant de green. Mais c'est rare pour les éléphants.

Une réalisation plaisante

Sept parcours c'est une bonne idée, mais sept parcours bien réalisés c'est encore mieux. Graphiquement MG 1999 n'a rien à envier à ses concurrents. Les décors sont jolis et variés : arbres de toutes essences, bords de mer, petits lacs, divers bunkers et autres chausse-



trappes, maisons et club houses, etc. Et puis, surtout, le redessin du terrain se fait de manière instantanée, ce qui n'était pas le cas de Links qui affichait les arbres avec une lenteur pachydermique. Les digitalisations ne sont presque pas pixelisées et le programme gère différentes conditions météo qui viennent ajouter encore un peu de variété dans les écrans. Le seul reproche que je ferai à Cosmos 99 concerne les digits des joueurs qui sont comme bien souvent beaucoup trop propres. Les modèles ont été numérisés en studio en lumière artificielle et une fois intégrés dans les décors, ça sonne un peu faux. Mais bon c'est pas catastrophique non plus. Cousine du graphisme, l'ambiance sonore joue un rôle prépondérant dans les jeux de golf. Ici, le son est excellent. Bon dans un golf les bruitages se limitent souvent à quelques cris d'oiseaux. Mais, dans MG 1999, les bruitages d'ambiance sont étonnamment variés. On se surprend à découvrir un son qu'on avait jamais entendu, même après plusieurs parties. Je crois même avoir entendu un espèce de cri de toucan une fois. Mais bon c'était un peu masqué par le barrissement de l'éléphant. Pour une fois, les voix sont bien. D'abord on a droit à quelques indications avant d'effectuer le coup : « vent de face, le green penche à gauche, mettez la ceinture… ». Ensuite, après le swing ou le putt, ICQ 99 nous balance une remarque sur la performance accomplie. C'est souvent humoristique. Remarquons néanmoins que si la doc est en français, tous les dialogues sont en anglais. Ils sont d'ailleurs dispensés par le spécialiste du golf chez CBS : David Feherty.

Du golf dans la zone

A part le monomaniaque qui ira s'entraîner tout seul, le domaine de prédilection de MG 1999 se situe dans les parties à plusieurs sur la même machine, parties pendant lesquelles on se passe la souris à tour de rôle. Mais on peut aussi jouer en réseau local, par modem et sur Internet. Microsoft ne se gêne donc pas pour utiliser son service maison : l'Internet Gaming Zone. C'est gratuit et ça permet de trouver facilement des adversaires à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. OK, de la nuit.

Iansolo

- \+ Interface simple et agréable.
- \+ Joli graphisme.
- \+ 7 parcours inclus.
- \+ Voix et bruitages sympas.
- \- Intégration des modèles perfectible.
- \- Petit bug sur replay.

EN DEUX MOTS

Microsoft Golf 1999 représente un bon compromis entre PGA (Tiger Woods) et Links. Le graphisme est de bon aloi, l'interface simple et efficace, les commentaires moins débiles qu'à l'accoutumée et les parcours plutôt nombreux (7). Si vous êtes branchés golf sur PC…

TECHN.	DESIGN	INTÉRET
82	84	83





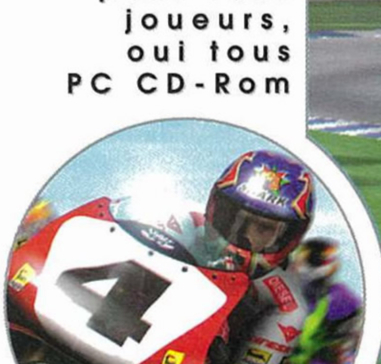


Superbike World Championship

Simulation de moto ultime pour tous joueurs, oui tous
PC CD-Rom













Le bêta-test du mois dernier laissait déjà présager que l'on aurait affaire à un grand jeu. Le genre de simulation qui marque son époque, comme F1 Racing ou Grand Prix Legends. En fait, Superbike World Championship est tout simplement la simulation de moto la plus aboutie ayant jamais été programmée. Il s'agit peut-être même de la meilleure simulation tout court. Ou en tout cas de l'une des meilleures, voire la meilleure ou une des meilleures. Mais bon bref, vous m'avez compris.

Tiens, ça fait longtemps que je ne vous ai pas raconté ma vie de motard. Depuis que je roule en voiture de bourgeois, en fait. Hum, c'est vrai que la Laguna, c'est pas trop ça pour le côté rebelle. Qu'est-ce que vous voulez, on se fait vieux et ce ne sont pas les quelques broches qu'on m'a greffées qui viendront aider la cause. Mais avant de tester Superbike, je me suis dit qu'il serait quand même utile de racheter une moto pour retrouver les sensations de " bikeux ". Question de professionnalisme. C'est important la déontologie. Et puis comme ça, je vais pouvoir la faire passer en note de frais, la meule. Entre deux factures de Class' Croûte, ça passera comme une lettre à La Poste : 2 Dandy à 50 balles, 1 Coca Light à 8 balles, 1 ZX9R à 75 000 balles, 1 jambon-beurre à 20 balles. Ils n'y verront que du feu, à la comptabilité. Bon, eh bien avant de me faire renvoyer, je vais quand même vous faire le test de Superbike. Je suis pas chien. C'est pas comme ces flics qui m'ont serré à trois heures du mat' l'autre soir... À la Starsky & Hutch qu'ils se la sont jouée, les représentants de la loi toute-puissante. C'est vrai que c'était con de passer devant eux en wheeling, mais c'était pas très fair-play non plus de se planquer derrière l'arrêt de bus avec leur Renault 19 pourrie. Même pas une Laguna. Tss, tss. Arme au poing, fouille au corps, grosse morale sur les risques de la bécane. Ben tiens, comme si j'étais pas au courant. Enfin, ils ont été sympas quand même, je suis reparti sans amende. Même pas un petit tabassage en règle pour entretenir la forme. Merci messieurs, vous avez prouvé haut le flingue que les flics ne sont pas tous bornés et imbus de leur petit pouvoir. Mais je commence à sortir du sujet, je le sens bien. On parlait de quoi déjà. Ah ouais, Superbike, la bombe de Milestone.



Ils sont forts, ces Italiens !

Milestone, on les connaît pour l'excellente série des Screamer. Le petit dernier, Screamer Rally, était un modèle de jouabilité et de réalisation. Mais tout ce petit monde restait dans le domaine des jeux d'arcade, et c'est pourquoi il est particulièrement bluffant de voir ce que nous ont pondu les talentueux Ritals. Après l'installation maximale de 400 et quelques mégas, ça commence très fort avec une vidéo pêchue issue des courses des saisons passées. Gamelles, taules, chutes, glisses, dérapages, collisions, wheelings, burn, le tout agrémenté d'une musique de jeune avec des instruments à cordes électrifiés, on reconnaît la patte d'Electronic Arts. Même s'ils ont récupéré un jeu « clé en mains », on sent le boulot d'habillage. Vient ensuite le choix crucial de la sélection du type de partie, à savoir arcade ou simulation. On va commencer par la simu, puisque le soft se veut clairement le top en la matière. Je configure au passage les options graphiques, toutes poussées à donf, histoire de bien faire travailler la Voodoo 2 de mon PII-350. Le moteur 3D est uniquement Direct 3D, point à la ligne. De ce fait, vous serez un max à pouvoir profiter du soft. Par contre, il est regrettable que la résolution se trouve bridée au désormais banal 800*600, alors que les précédentes bêtas permettaient un sympathique 1024*768. Je passe également par le menu des commandes, histoire de configurer sainement les touches. Outre les fonctions de base (tourner, freiner, accélérer, passage des vitesses), vous devez également indiquer une commande pour vous relever sur la moto, ainsi qu'une autre pour vous retourner. On y reviendra. Pour les malchanceux qui utiliseront uniquement le clavier pour piloter les motos, des réglages de sensibilité d'enfoncement et de relâchement permettront d'éliminer quelque peu l'effet « tout ou rien » inhérent à la chose. Mais comme toujours, le mieux est d'utiliser un stick ou un volant, ce dernier étant à mon goût idéal pour vraiment être efficace. Le reste des options concerne, entre autres, le réglage de l'intelligence artificielle, le nombre de concurrents (32 maximum), l'affichage en km/h ou en miles, ou bien encore le niveau de réalisme du pilotage. Je monte ce dernier au maximum, comme il se doit. Jusqu'à maintenant les simulations de bécane étaient tout sauf réalistes, alors pour une fois qu'on en tient une qui assure, on va pas se gêner. Bon, j'ai rien oublié, je peux me lancer à combinaison perdue dans les entrailles de la bête.

Le merveilleux monde du Superbike

Je vous en ai déjà un peu parlé le mois dernier, mais comme on n'est jamais trop prudent, je vais quand même en remettre une petite couche. Le Superbike, c'est un peu l'antichambre du championnat du monde, en termes de budget, de niveau de compétition et de notoriété. Il faut dire qu'excepté les gens qui possèdent le câble ou le satellite, on n'en voit jamais à la télé. C'est con, parce que le spectacle offert par ce championnat est particulièrement impressionnant, même si à la base on se fout de la compétition moto comme de l'an 40. Les pilotes sont vraiment des acharnés, et la rela-



▲ *La vue « pilote » est magnifique, mais il est très dur de conduire avec car la tête bouge tout le temps.*

Test

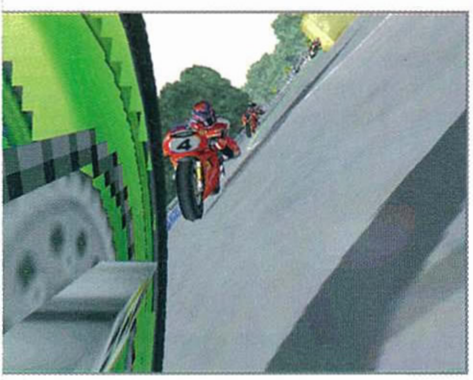
Superbike World Championship



▲ La vue interne « fixe », beaucoup plus jouable que la « pilote ».



Tips techniques
Un volant ou un stick sont obligatoires, sous peine de passer à côté de beaucoup de choses. Feedback fortement recommandé.



tive égalité mécanique des motos laisse la part belle à leur talent et à leur fougue. C'est pourquoi on assiste à des dépassements de fou, des freinages de trappeurs, des gaufres d'anthologie, et ce à tire-larigot. Bref, si vous avez l'occasion de voir une course, ne la manquez pas. On se fait dix fois moins chier qu'à une manche de Formule 1, où il ne se passe rien la plupart du temps. Le jeu possédant la licence officielle de la Fédération internationale de moto, on retrouve donc avec bonheur les vrais pilotes, les vraies écuries, ainsi que la majorité des sponsors. En effet, certains manquent à l'appel, trop gourmands question thunes je suppose. Mais là ne s'arrête pas l'exploitation de la licence, fort heureusement. Ainsi la décoration des carénages, des combinaisons et des casques n'a pas été oubliée, le tout étant parfaitement fidèle à l'original. Pour vous dire, j'ai reconnu sans aucun problème le casque que j'ai éclaté contre un rail de sécurité, il y a deux ans. Une réplique de Scott Russell, pour ceux qui connaissent. Je le conseille vivement au passage, c'est un bon casque, ma tête vous le confirme. Une autre raison qui fait le succès du Superbike, c'est que les machines que l'on retrouve sur la piste sont issues de grandes séries. Un peu comme la catégorie « Grand Tourisme » pour les caisses. Evidemment, les bécanes de compétition sont équipées de pièces coûtant une somme folle (plusieurs millions à ce que l'on dit), mais la base est la même. C'est ainsi que l'on retrouve des 750YZF (Yamaha), des RC-45 (Honda), des ZX7-RR (Kawasaki), des 750 GSX-R (Suzuki), et enfin des 916 (Ducati). Les machines développent en moyenne 160 chevaux et prennent entre 290 et 300 km/h en vitesse de pointe. À noter que malgré la prédominance des usines japonaises, la marque italienne se bat avec succès pour représenter dignement l'Europe. Plusieurs titres de champion du monde au palmarès de Ducati, ce n'est quand même pas rien, ma bonne dame.



Beaux comme des camions qui transportent des motos

Le championnat se déroule sur douze circuits internationaux, plus ou moins célèbres en raison de leur utilisation régulière par la Formule 1. Vous irez ainsi rouler sur les circuits de Monza, d'Hockenheim, d'Assen, d'Alabacete, de Sugo, de Laguna Seca, de Brand Hatch, de Donington, de Phillip Island, de Sentul, de Misano, et enfin sur l'A1-Ring. Je choisis de commencer par Monza, histoire de comparer le circuit à celui que nous propose Monaco Grand Prix. Quelques secondes de chargement suffisent pour se retrouver sur le bitume chauffé à bloc par le soleil italien. Et là, le bonheur vous envahit en une seconde. Le graphisme est magnifiquement superbe, si j'ose dire. Le circuit à proprement parler est bourré de détails visuels. Bâtiments, voitures sur le parking, spectateurs qui bordent la piste, stands, tribunes, zones de sable, vibreurs, grillages, signalisation, sponsors, végétation drue et réaliste, texture de piste impeccable, ombrage des arbres sur le bitume, horizon parfaitement intégré, c'est vraiment du bon boulot. Seuls le ciel et les nuages (statiques) ne méritent pas d'éloges, mais on est loin de la catastrophe. Chaque circuit possède de plus une véritable identité visuelle, et on prend un réel plaisir à les découvrir. Outre leur tracé plus ou moins technique, les dénivelés et la perspective de ces derniers sont très bien reproduits. Ça monte, descend et tourne, de véritables cartes postales, je vous dis. Par contre, il n'y a aucun commissaire de piste présent à l'écran, les drapeaux noirs, jaunes ou bleus s'affichant directement sur le haut de l'écran. Cette qualité artistique concerne également les motos, fort heureusement. Leur modélisation est un régal pour les yeux, d'autant plus pour ceux des connaisseurs. Étriers et disques de freins, 4 en 1, 4 en 2, échappement sous la selle, chaîne, couronne arrière, monobras, fourche, bulle transparente, carénage, nom de Dieu c'est vraiment les plus belles bécanes qu'il m'ait été donné d'admirer. On reconnaît sans aucun problème toutes les machines, le souci du détail ayant été poussé jusqu'à respecter la couleur et les matériaux des différentes pièces (alu, carbone ou or), ainsi que les véritables cadres et moteurs (sous forme de texture latérale). Même chose pour l'emplacement des stickers des sponsors, que l'œil avisé reconnaîtra très facilement. Dans les deux vues internes que propose le soft, le tableau de bord est entièrement en 3D. Chaque bécane possède bien évidemment son propre tableau, où l'on peut admirer l'aiguille du compte-tours ainsi que le compteur de vitesses (analogique ou digital suivant les machines). Dommage que les témoins de rupteur et de point mort ne s'allument pas (et pour cause, voir plus loin). Très nul aussi le guidon en vue externe, droit comme un bout de bois, ainsi que les pneus un poil carrés. Mais on s'en fout, tant l'impression d'être sur la selle d'une moto est présente. Sans déconner, j'ai l'air de m'emballer comme ça, mais il faut vraiment le voir pour comprendre. Il faut dire qu'on a été tellement traumatisé par les précédentes daubes du marché, genre Castrol Honda Superbike pour ne pas le citer, que de voir du bon travail de design, ça nous change. Je ne sais pas si je vais vous surprendre en vous disant que les pilotes sont tout aussi réussis, mais faites semblant quand même. Exceptés les pieds et les mains, les membres du corps ne sont





▲ L'absence de point mort empêche de faire des démarrages canons.

Cinq motos pour un podium

Cinq marques se disputent le titre de Champion du monde constructeur en Superbike. Avec plus ou moins de succès suivant ces derniers, il faut bien l'avouer. À ce petit jeu, Honda et Ducati s'en tirent plutôt bien, Kawasaki, Suzuki et Yamaha étant moins chanceux. Oui, surtout Kawa, z'ont vraiment pas de bol, parce que ce sont vraiment de superbécanes. Et c'est pas parce que j'en ai une que je dis ça, hein, plus objectif que moi tu meurs. C'est pas vrai Squal ?

DUCATI 916
154 chevaux - 293 km/h



La marque italienne a décroché de nombreuses fois le titre mondial de Superbike. L'excellente partie cycle et moteur bicylindre du 916 sont les deux mamelles de ses succès.



Yamaha 750 YZF
160 chevaux - 295 km/h



La 750 YZF est une machine performante et saine, mais elle n'a jusqu'à maintenant que rarement brillé dans la catégorie. La machine n'a jamais décroché un titre.



Honda RC-45
160 chevaux - 300 km/h



La RC-45 est la moto la plus puissante du paddock, et rouler à son guidon vous confère un net avantage. Conséquence logique : titres et victoires sont souvent au rendez-vous.



Suzuki 750 GSX-R
150 chevaux - 290 km/h



Pourtant excellente pistarde, le 750 GSX-R a néanmoins du mal à s'imposer sur les podiums. Peut-être une question de pilotes ou de puissance.



Kawasaki ZX7-RR
150 chevaux - 300 km/H environ



Considérée par beaucoup comme la meilleure moto de sa catégorie, il faut reconnaître que ses résultats sont meilleurs en championnat d'endurance. Un seul titre en SBK.





La meilleure simulation de bolides à deux roues jamais réalisée

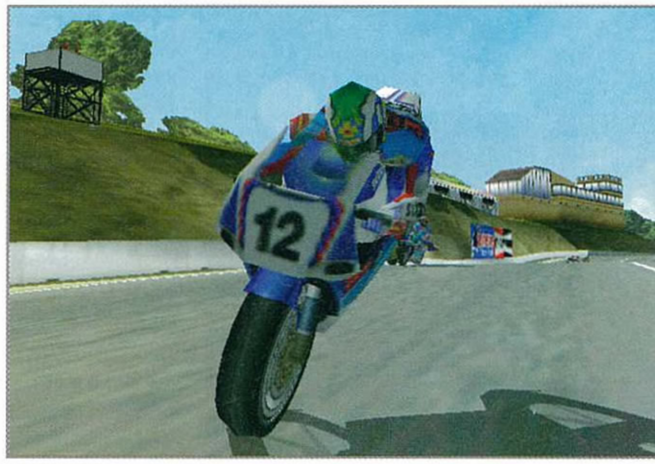
pas angulaires pour un sou. Même histoire pour les casques et les visières (fumée ou dorée, toujours le souci du détail...), tout aussi impeccables et bien rondes. Il faut toutefois signaler quelques problèmes de juxtaposition de textures au niveau des articulations, à classer dans la catégorie des « bugs d'affichage ». Pour le reste, les textures sont parfaites, tant au niveau du détail des combinaisons que des couleurs employées. Décidément, Superbike est beau à pleurer.

Personne n'a un mouchoir ?

Oui, c'est con, mais c'est plus fort que moi quand je suis ému. On est sentimental ou on ne l'est pas. Bon, on sait ce que ça vaut graphiquement, s'agit maintenant que la réalisation suive. Eh bien, elle suit la bougresse. Je rappelle quand même que j'utilise un PII-350 et que si vous voulez pousser les options graphiques à donf, va falloir impérativement posséder du PII et de la bonne carte 3D. Une bonne travailleuse et endurante à la tâche, genre Voodoo ou TNT, est ainsi vivement souhaitée. Si votre machine s'obstine à rendre l'âme au niveau du frame-rate, et que vous ne voulez pas vous résoudre à baisser le niveau des détails, un bon moyen pour soulager votre processeur consiste à limiter le nombre de concurrents. Sur le PII-350, détails graphiques à fond, un nombre de 10 à 15 semble raisonnable avec une Voodoo 2. En fait, le jeu rame pas mal au démarrage de la course, alors que vous vous trouvez avec toutes les motos affichées devant vous. Passé le premier virage et quelques concurrents, tout rentre dans l'ordre et l'animation redevient rapide et fluide. On notera juste la présence d'un léger clipping, la profondeur de champ étant limitée à 1 000 mètres. Mais comme la plupart du temps il n'existe pas de lignes droites assez longues pour juger de ce défaut, il reste généralement indécelable. Pour en revenir au rapport frame-rate/nombre de concurrents, sachez que sur un PII-400, 96 Mo de RAM, Voodoo 2 12 Mo, vous pourrez vous permettre de jouer avec tous les pilotes (plus d'une trentaine). Faudra juste pardonner les ralentissements du début. Car si le moteur 3D rame, la simu reste néanmoins tout à fait jouable, et ça ne dure après tout que quelques secondes. En ce qui concerne les effets spéciaux, outre l'ombre portée des machines sur la piste et le lens-flare, ces derniers sont corrects mais cependant pas exceptionnels. Vous aurez ainsi droit à de la fumée lorsque les pneus dérapent (ainsi que des traces sur la piste, assez quelconques), lorsque vous cassez le moteur (unique panne possible, pas glop) ou quand vous vous retrouvez dans les graviers. La gestion de la météo est décevante (temps beau, nuageux ou pluvieux), et ce pour deux raisons : elle n'est pas dynamique (la situation reste figée durant toute la durée de la course, les nuages ne sont pas animés), et la pluie est inexistante. Ainsi, bien que la chaussée soit mouillée et qu'un nuage d'eau se dégage des roues, vous n'observerez aucune goutte de pluie tomber sur le sol. Cela aurait été également agréable de voir des flammes sortir des pots au rétrogradage. Dommage, ça fait bâclé en regard de la qualité du soft. Oubliez également toute éventuelle déformation due à un choc, la licence officielle n'autorisant sans doute pas ce genre de fantaisie. Un choc à 300 vous fera tomber, glisser, mais rien ne vous empêchera de repartir. Je pense qu'il aurait cependant été possible de voir le réservoir s'arracher, ou bien encore de crever un pneu, sans pour autant choquer la sensibilité des marques. Peut-être que l'on verra ça pour Superbike 2, qui sait ?



▲ Exemple de reprise d'adhérence un peu violente.



▲ Une belle roue avant comme on en fait jamais en vrai.

Une Motion Capture de rêve

Voir les pilotes bouger sur leur moto permet d'apprécier l'excellent travail de Motion Capture. Les mouvements s'enchaînent

Test

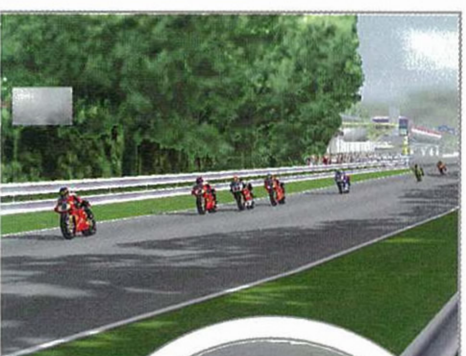
Superbike World Championship





▲ Une course sous la pluie, sans aucune goutte, c'est louche.

Remarque
Qu'est-ce que vous faites là, encore à lire cette remarque ? À cette heure-ci, vous devriez déjà être en train de courir pour acheter Superbike. C'est pas un conseil, c'est un ordre. Non mais.







avec fluidité, les pilotes se déhanchant en sortant les genoux progressivement, se relevant pour bénéficier d'un meilleur freinage (avec la prise au vent), sortant précipitamment le pied lorsqu'ils perdent l'équilibre pour « x » raisons, chutant en faisant des roulades (réalistes, et je sais de quoi je parle), levant le poing pour engueuler un autre pilote, se retournant pour voir où sont leurs adversaires, etc. Une fois de plus, en s'éloignant un peu de l'écran et en utilisant la vue spectateur, on a l'impression de regarder une course à la télé. J'exagère pas, c'est vraiment incroyable. Dans le même genre, lorsqu'un type gagne une course, on le voit effectuer des gestes de satisfaction, se lever sur sa bécane pour saluer la foule, faire des roues arrière. On notera juste quelques incohérences, du style la moto qui accélère alors que le type a les bras en l'air. De même, on aurait pu voir le pied du pilote bouger à l'occasion du passage des vitesses. J'ai l'air de pinailler comme ça, mais c'est la rançon du succès. À force de friser la perfection, on finit par la demander, c'est humain. De la même façon, les glissades, tonneaux et autres gaufres de la moto sont extrêmement réalistes. Suivant le point d'impact, la vitesse ou l'angle d'inclinaison, vous verrez les bécanes se crasher avec des trajectoires sans faille. Comme le pilote et la moto sont gérés indépendamment, vous verrez le malchanceux motard se relever puis courir vers sa monture afin de la relever (difficilement) et de repartir. Une fois que vous vous serez remis dans le bon sens en reculant la moto, une main sur la selle, une autre sur le guidon, vous verrez le pilote courir à côté de celle-ci avant de l'enfourcher.

Arction ou simulcade ?

Mais derrière cette réalisation et ce graphisme de choix, le cœur du jeu est incontestablement la profondeur de la simulation. Cela concerne aussi bien la qualité de l'IA que le contrôle de la moto. Le comportement des pilotes est en effet un régal d'agressivité, et l'impression de voir de vrais pilotes se tirer la bourre est réellement présente. Les types se dépassent au freinage, se font des intérieurs de folie, adoptent des trajectoires différentes, font des erreurs, se plantent par excès de fougue. Le seul truc où les gars pèchent souvent, c'est au niveau des distances de freinage. La plupart du temps, même au niveau le plus élevé de l'IA, il est relativement facile de les doubler en freinant plus tard qu'eux, sans pour autant foirer sa trajectoire. Bon, c'est clair qu'il faut pas se louper, mais c'est superfaisable. Pour le reste, ne comptez pas sur eux pour vous faire des cadeaux, c'est pas le genre de la maison. Un moment de faiblesse, un freinage trop avancé, une mauvaise trajectoire qui vous oblige à couper les gaz pour ne pas sortir de la piste, et c'est aussitôt deux ou trois pèlerins qui vous déposent sans autre procès. De ce fait, on n'a vraiment pas beaucoup à se forcer pour se plonger dans l'ambiance de la course. Ajoutez à cela des bruits de moteurs corrects (différents pour chaque type de machine) et des effets de foule (on entend les clameurs du public progressivement, en fonction de la distance qui vous sépare des tribunes), et l'immersion est complète. Reste maintenant à évoquer la question du pilotage pur, qui est un aspect très important de Superbike. Je passerai vite fait sur le mode arcade, qui permet à n'importe quel blaireau de s'amuser sans se prendre le chou. C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles ce jeu plaira à tout le monde, tant il est destiné à satisfaire tous les types de joueurs. Personnellement, ce qui m'intéresse le plus, c'est le plaisir que l'on tire à maîtriser son véhicule. Eh bien à quelques détails près, le motard (roulant en sportive) retrouvera le même comportement et les mêmes réactions éprouvées avec sa vraie moto. Grand coup de chapeau au modèle physique, qui touche du doigt la perfection. L'adhérence des pneus est ainsi parfaitement gérée, cette dernière variant suivant l'inclinaison de la moto, l'éventuel dévers du virage, le tout couplé au pourcentage d'accélération ou de freinage. Ainsi, vous glisserez de l'avant si vous freinez trop fort en entrée de courbe, ou bien de l'arrière si vous accélérez trop fort en sortie de virage. Tout est une question de dosage dans les commandes, ce qui explique pourquoi un volant ou un stick est obligatoire pour bien piloter (le feedback est d'ailleurs très convaincant : on sent le passage des vitesses, les pertes d'adhérence, les bosses de la route, les secousses quand on passe sur les vibreurs, etc.). Ce qui est très plaisant, c'est qu'il est possible de rattraper un début de glisse, de la même manière que vous le feriez dans la réalité : soit vous continuez à accélérer doucement, la moto glissant gentiment de l'arrière, avant de reprendre l'adhérence (manœuvre risquée, car si le pneu raccroche brusquement, vous serez éjecté de la moto comme une merde. On appelle ça une virgule, et c'est une des principales causes de chute en course), soit vous vous redressez le plus souplement possible en restant très doux sur les commandes de frein ou d'accélérateur. C'est une question de feeling, mais sachez que votre droit à l'erreur est infime.



▲ Grande différence avec la réalité, le pilote se relève toujours.

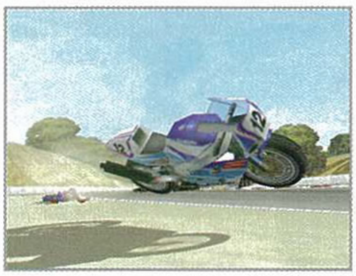
■ JOUABLE SUR PII 350 VOODOO 2 64 MO RAM + CARTE 3D ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ DÉVELOPPEUR MILESTONE ITALIE ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	8



Tips jeu

Le freinage est le point faible des autres pilotes, exploitez-le aussi souvent que possible.



▲ *Les motos aussi sont immortelles.*



▲ *Les réglages, assez complets mais réservés aux initiés.*

Le nirvana du modèle physique

Autre exemple pour vous convaincre de l'excellence du modèle physique, les pertes d'adhérence en ligne droite. Il suffit pour cela que vos pneus soient froids ou que vous ayez effectué une sortie de piste. Si vous revenez brusquement sur le bitume et que vous accélérez comme un bœuf, le pneu arrière patinera pendant quelques mètres, faisant guidonner la moto (mouvements latéraux très rapides, des soubresauts si vous préférez). À la reprise d'adhérence, la moto se lèvera sous l'impulsion et se retournera vite fait si vous ne coupez pas tout de suite les gaz. Se retourner en faisant une roue, ça s'appelle un soleil, et c'est toujours un peu la honte. Autre manière d'effectuer des roues arrière : accélérer tout en se relevant sur la moto (avec la touche prévue à cet effet). À partir d'un certain régime moteur, la roue avant se délestera pour monter toujours plus haut en raison du recul du centre de gravité. Passer les rapports afin de rester longtemps en l'air n'est pas une mince affaire, et vous vous ramasserez la tronche un bon nombre de fois avant de pouvoir frimer devant les nanas (pas de problème en mode arcade, ça tient tout seul). Petite lacune du modèle physique, soit dit en passant : impossible de lever la moto à la seule impulsion de l'accélération, genre je coupe et j'ouvre en grand. Les habitués comprendront. Les roues avant sont également possibles, et il ne sera pas rare de lever la roue arrière lors d'un freinage très appuyé et précédé d'une légère bosse sur la piste. Tout dépend en fait du réglage des suspensions (à ce sujet, on distingue nettement la fourche ou l'arrière de la moto s'enfoncer en fonction du pilotage). Impossible, par contre, de bloquer la roue avant, même en appuyant à fond sur la commande. Seconde lacune. Cependant, je félicite les programmeurs pour la gestion de ce qui suit : le fait de freiner et de pencher en même temps a tendance à relever la moto du côté opposé. Lâchez les freins, et la moto tournera beaucoup mieux. Tout va bien, c'est normal, c'est physique, bien joué les gars. Mais comme personne n'est parfait, parlons dans la foulée de la plus grosse bévue de la simulation, la gestion de l'embrayage. C'est bien simple, il n'y en a aucune. De ce fait, impossible de passer au point mort, chose bien gênante pour effectuer des démarrages canons, des roues arrière ou encore des burns. OK, les deux derniers trucs, c'est pour la frime, mais quand même. Y a même pas de marche arrière, c'est pour vous dire. Non je déconne, c'est pas une simu de Goldwing. Toutefois, créer un modèle physique si élaboré et ne pas intégrer un truc aussi fondamental, c'est bizarre (l'embrayage, hein, pas la marche arrière). Ça n'empêche pas de jouer, loin de là, mais ça manque cruellement. Pour le reste, et je sais que je me répète sévère, c'est du tout bon, y a rien à jeter.





Comme je vous le disais plus ou moins, - enfin, l'écrivais -,vous avez la possibilité d'effectuer des réglages sur votre machine : étalonnage de la boîte (rapports plus ou moins courts), suspensions (contrainte, précontrainte, avant et arrière), transmission (ratio pignon/couronne), fourche (débattement, angle de châsse), et enfin choix du type de pneus (gomme tendre, moyenne, dure ou pluie). Une fenêtre permet d'ailleurs de connaître à tout moment l'usure et la température de ces derniers, chose bien utile pour éviter de se mettre au tas. Par contre, pas de possibilité de régler le rupteur. Inutile de vous dire que les réglages d'une moto sont loin d'être aisés, et c'est pourquoi une télémétrie est à votre disposition pour tenter d'améliorer les configurations proposées par défaut. Mais rassurez-vous, elles sont déjà très satisfaisantes. À réserver aux initiés, donc. Le mode ralenti, uniquement accessible à la fin de la course, est un modèle du genre. Simple, efficace, avec possibilité de sauvegarder les courses, on regrettera juste le manque de caméra (huit au total) et l'absence de « free-look ». Enfin, nous avons testé le mode réseau à trois joueurs uniquement, et cela tournait plutôt bien, malgré des ralentissements occasionnels observés sur la machine connectée au serveur. On en reparlera dans la rubrique Réseau, promis. Bon, j'espère que vous aurez compris que Superbike est, malgré quelques légers défauts et sa gourmandise en CPU, un pur chef-d'œuvre qui réussit le tour de force d'être accessible aussi bien au fondu d'arcade qu'au plus pointilleux des pinailleurs. J'en ai rêvé, Milestone l'a fait.

Fishbone



+ Un modèle physique inégalé.
+ Un graphisme et une animation impeccables.
+ Une des meilleures simulations de course jamais créées.
- Pas de dégâts, ni de déformations.
- Machine puissante demandée.

EN DEUX MOTS

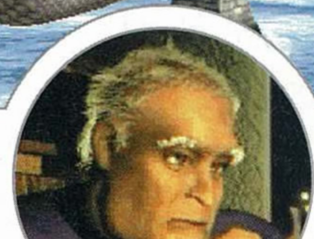
Voici enfin la simulation de moto que tous les passionnés attendaient : magnifique, bien réalisée, réaliste, IA béton, c'est une sorte de rêve qui se transforme en réalité.

TECHN. 90 DESIGN 93 INTÉRÊT 95

Sierra passe à la 3D non accélérée pour vous ouvrir les portes de la monarchie. Contre le progrès, unissons-nous !







▲ On ne manque pas de moyens de transport dans ce jeu. Mais avant de les utiliser, il faut trouver la façon de les mettre en action ou les construire soi-même.

Quest for Glory 5 DRAGON FIRE

Jeu de rôles pour tout joueur - CD-Rom



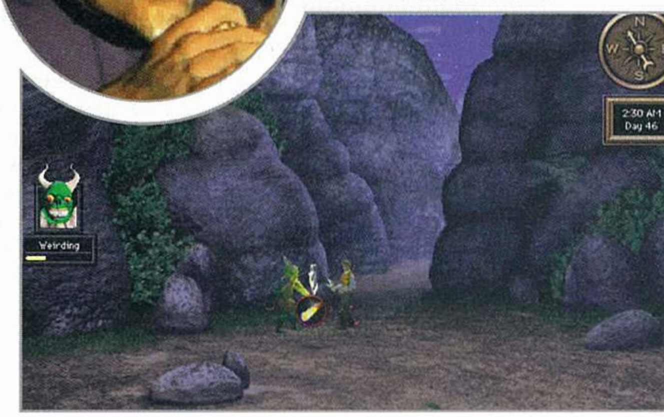
Les jeux de rôles se suivent et ne se ressemblent pas. Entre un Baldur's Gate et un Quest for Glory, les différences sont grandes mais on retrouve toujours l'essence du jeu de rôles : un personnage qui évolue en fonction de ses actions et des quêtes à accomplir pour progresser dans le jeu. Ensuite, tout est affaire de goût.

À la pointe de la technologie

Ce Quest for Glory privilégie la 3D. Mais attention pas n'importe quelle 3D, celle-ci est loin d'être accélérée. À l'époque où tout jeu se targue d'utiliser les derniers progrès technologiques, on tombe des nues quand l'un d'entre eux n'emploie même pas Direct 3D. Pour une fois, l'argument de vente n'est pas l'accélération 3D. Même si le



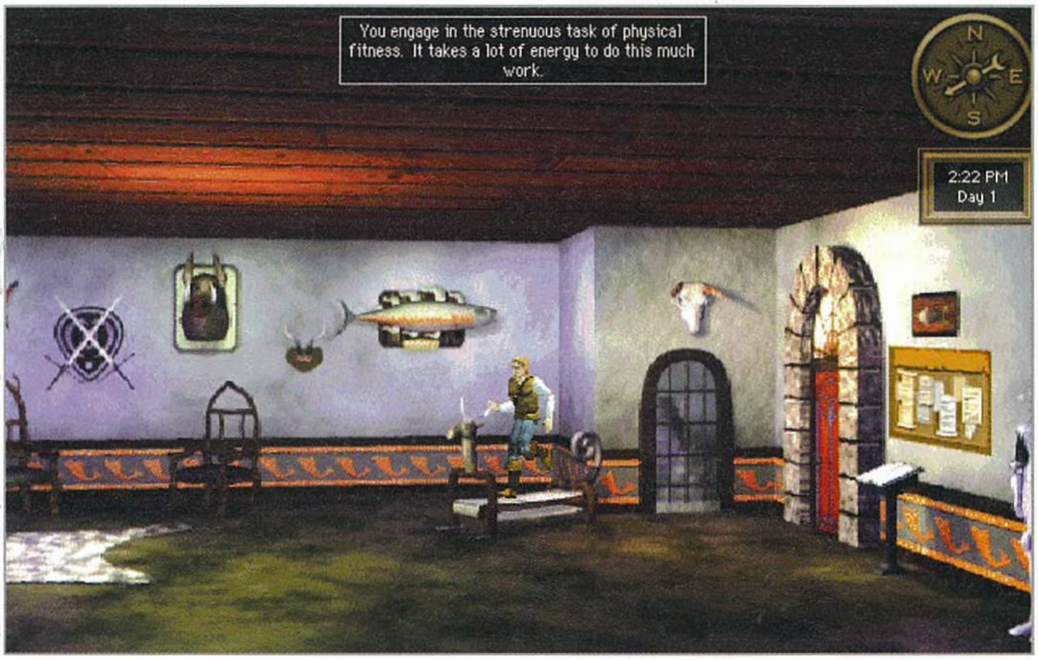
Facile d'accès et proposant des quêtes pas si évidentes qu'elles n'en ont l'air, Quest for Glory allie esprit et simplicité



▲ Un bon moyen de faire du fric et de trouver des objets intéressants : traîner dans les sous-bois, la nuit.

jeu en est un peu gâché (le graphisme est ridicule), on s'en satisfait car son intérêt ne se base pas sur l'emploi des dernières techniques à la mode. Et puis, faut bien l'avouer, si on apprécie ce soft, c'est plus pour notre passé commun. Quest for Glory est le dernier volet d'une longue série. Le premier a paru voici quelques années. Les joueurs ont apprécié et réclament depuis leur QfG annuel. La réussite d'une telle série est surtout due au héros. Il s'importe d'un volet à l'autre, gardant le mérite de ses anciens exploits et ses caractéristiques. Mais que ceux qui n'ont jamais joué à la série se rassurent, vous pouvez débuter avec un héros tout neuf sans être à la rue. La création du personnage est simplifiée au maximum. Trois classes initiales exclusivement mâles (guerrier, mage et voleur) font un premier tri des adresses. Il reste ensuite 150 points à distribuer en fonction de vos envies (à savoir que la classe du personnage et ses points dans chaque caractéristique influent sur la manière dont le héros va s'y prendre pour résoudre les énigmes). Votre héros est seul pour survivre dans le dur monde de Silmaria ; aucun compagnon pour l'aider. Plusieurs formes de quêtes lui sont proposées. Certaines ont un intérêt direct avec le scénario : sans les avoir accomplies, impossible de progresser. Les secondes quêtes passent plus ou moins inaperçues : vol de la banque, panier à récupérer, le tableau de bord de la guilde des aventuriers vous les détaille. Elles vous permettent de faire progresser vos caractéristiques et d'obtenir argent et objets. Dans tous

■ JOUABLE SUR **P166 32 MO RAM** ■ EDITEUR **SIERRA** ■ DÉVELOPPEUR **YOSEMITE ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



▲ La guilde des aventuriers vous invite à des séances de sport gratuites. Sur musique rythmée, vous découvrirez les joies du tapis roulant, le sauna et les blagues vaseuses de l'équipe.



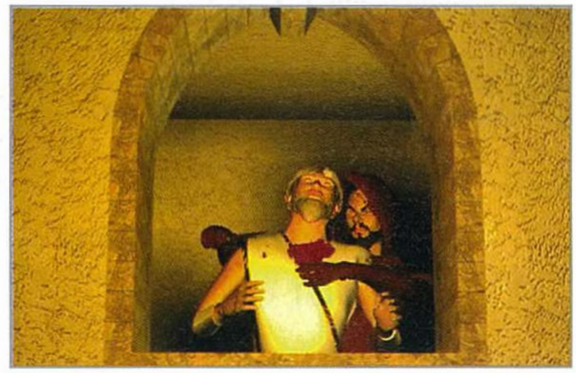
▲ Les voyages s'effectuent directement sur la carte. Les endroits importants sont annotés. Si un incident de parcours survient, vous vous trouvez immédiatement matérialisé en 3D.

les cas, les quêtes ne sont pas évidentes à accomplir. Ce ne sont pas les combats qui les rendent difficiles, ce sont plutôt les associations d'idées qu'elles demandent. Comment ? Tout simplement en trouvant ou achetant des objets puis en allant voir les bonnes personnes qui sauront vous renseigner dessus. Pourquoi un tel peut-il vous indiquer la provenance de l'objet et pas un autre ? Mystère. On arrive vite, dans le doute, à essayer l'objet du délit sur chaque personnage non joueur, histoire de ne rien rater. Les sources d'information sont souvent les magiciens et la bibliothèque, où les livres relatant les légendes vous donnent une idée de la manière de résoudre vos ennuis. Le monde est loin d'être aussi riche que celui de Baldur, et par rapport à Fallout il fait vraiment minuscule. Il se limite à un seul village avec des contrées accessibles uniquement en fonction des quêtes réussies. Voilà qui vous fait vite tourner en rond. Enfin, ce qui est un désavantage se transforme vite en avantage. Peu de personnages non joueurs signifie moins de combinaisons possibles. À force d'essayer toutes les possibilités objet-personnage, on finit bien par tomber sur la bonne.





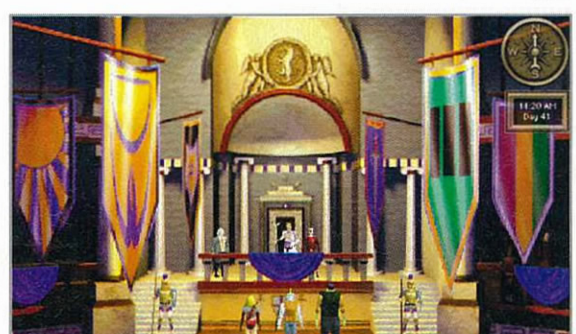
▲ Les sorts se traduisent par des jeux de lumière. Pour les lancer, il suffit de diriger leur icone vers l'endroit souhaité.



Du vide bien rempli

C'est sûr, il ne faut pas se le cacher, Quest for Glory est le parent pauvre des jeux de rôles actuels. Il est moins beau, moins complet, l'ébauche grossière d'un Daggerfall avec une vue à la troisième personne. Pourtant, tout n'est pas si négatif. Sa grossièreté est d'un abord facile qui ne rebutera pas les débutants. De plus, dès le début, le nombre de sorts utilisables par le magicien est important. Chacun donne lieu à une animation. Les combats sont simples, il suffit de viser et cliquer en temps réel. Les caractéristiques du héros sont en constante évolution. Plus vous utilisez une de ses adresses, plus celle-ci va progresser, et vice versa. Une seule adresse peut être apprise pendant le jeu. Alors pour résoudre les énigmes, il faut savoir utiliser le bon objet ou le sort idoine à bon escient. Ce jeu fait légèrement pitié. Largement moins riche qu'un Baldur's Gate ou un Fallout, on se dit qu'on en viendra vite à bout sans plaisir. Mais plusieurs qualités nous font vite revenir sur cette première impression. D'abord, aucun bug ne le pourrit. Ensuite, il est simple et représente un bon compromis pour ceux qui veulent se mettre au jeu de rôles mais ont peur de la complexité d'un jeu comme Baldur. Facile d'accès et proposant des quêtes pas si évidentes qu'elles en ont l'air, il allie esprit et simplicité. Dommage que les développeurs n'aient pas eu envie de passer à la 3D accélérée, ils nous auraient peut-être ainsi fait oublier la faible étendue du monde. En tout cas, ceux qui ne se laissent pas rebuter par son aspect y trouveront leur compte.

Kika



- **+** Les quêtes, bien conçues
- **+** Très vite, un personnage au summum de ses capacités
- **−** Le graphisme, assez pourri

EN DEUX MOTS

Quest for Glory ne brille pas par ses qualités techniques mais développe un scénario bien goupillé. Il n'a pas non plus la richesse des jeux phares de cette année, et pourtant, se défend bien. Simple d'accès, il s'adapte parfaitement aux joueurs débutants.

TECHN. 68 DESIGN 63 INTÉRET 75

■ JOUABLE SUR P166 32 MO DE RAM CARTE 3D ■ EDITEUR ACCLAIM
■ DÉVELOPPEUR COMEDY CENTRAL ÉTATS-UNIS ■ TEXTE VF ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 8

Trop débile et trop assommant, South Park n'arrive pas à donner aux jeux de ces maudits gamins l'ampleur nécessaire pour être réussi.





South Park

Shoot-them-up pour tous joueurs - PC CD-Rom







Cartman, Kyle, Stan et Kenny, les quatre gamins infernaux du dessin animé South Park envahissent nos PC pour le meilleur et pour le pire. La chasse à l'extra-terrestre est ouverte. Tous les moyens pour accrocher la tête d'un alien dans son salon sont autorisés, même les plus dégueulasses. Ce serait bien sympathique si ce n'était les petits problèmes qui apparaissent dès qu'on s'avance trop dans le jeu.

Des glouglous plein les bois

Au niveau technique, les développeurs ne se sont vraiment pas pris la tête. Le vieux truc 3D qui fait office de moteur a dû être récupéré sur le Net dans un site genre dernière station avant la casse. Il effectue toutes les erreurs de la première génération 3Dfx. Effets de brouillard, problème de jointure des textures, aucun lissage, rien ne nous est épargné. Un seul point positif émerge de ce tas de rouille ambulant : les vidéos. Elles sont excellentes, très South Park bien sûr. Les personnages 2D transformés en 3D sont une réussite. Les tatillons reprocheront peut-être cette interprétation mais pourquoi détruire ce qui marche, et qui marche même très bien ? Le scénario vient à la rescousse avec une histoire complètement déjantée. La comète qui s'écrase dans un bled paumé d'Amérique, on connaît bien. Mais après l'attaque des dindons et les vaches folles, c'est plus surprenant. La déferlante des glouglous frôle la débilité. Trop fantastique. On n'y résiste pas. Pour preuve, après une heure de jeu, tout le bureau glousait. Comme je leur ai pourri la vie ! C'était trop bon. Les armes aussi sont excellentes. Dans le froid hivernal de South Park, les boules de neige sont les éléments de défense de base. La classique reste la plus pratique d'utilisation. La « spéciale » arrosée d'urine demande un temps de préparation plus long mais a un effet plus spectaculaire. Les autres armes sont encore plus drôles. Toutes multifonctionnelles, elles présentent les possibilités d'un armement classique. Même le snipping existe. South Park est un soft complètement débile. C'est pour ça qu'on l'adore. Mais ses défauts cassent pas mal l'intérêt du jeu. On se marre à tuer un dindon, puis dix, mais quand ils vous arrivent dessus à la queue leu leu sans aucune imagination, le plaisir disparaît. Ouais, vraiment pas cool, l'éditeur. Le fric pour programmer l'Intelligence Artificielle est parti dans l'achat de la licence South Park. C'est bien dommage. À chaque fois, on nous fait le coup. Le produit doit vendre par son nom et non par sa qualité. À d'autres. Passé le premier moment de surprise, on s'emmerde à fond. Une chose nous sort du désespoir : le réseau. Les niveaux sont très bien réalisés. Conçus pour s'adapter à deux ou huit joueurs, ils comportent les power-up classiques d'un Quake. Les armes disponibles montrent alors toute leur drôlerie.

Vache volante n'est pas qui veut

Voilà un produit qui comporte pas mal de défauts. Il est aussi nul au niveau technique qu'au niveau scénario. Et pourtant... il est vraiment trop débile pour passer à côté. South Park a en lui un peu de Redneck Rampage, hélas étouffé avant sa naissance. Alors si vous êtes amateurs de trucs bizarres ou de South Park, n'hésitez pas.

kika



▲ *Attention, la chasse aux glouglous est ouverte. Préparez vos meilleures armes pour descendre les pondeuses.*

L'interface est entièrement configurable grâce à un menu d'options assez complet qui vous permet d'apprendre les dialectes allemands tout en jouant. ▶

+ Trop débile.
- L'I.A. des ennemis.
- Trop répétitif.
- Mauvaise maîtrise de l'accélération 3D.

EN DEUX MOTS

South Park souffre du mal endémique des jeux à licences, le manque de fric pour payer un bon moteur et une équipe de développeurs. Quelques bonnes idées bien débiles arrivent à émerger. Mais il en fallait plus pour qu'on ne pourrisse pas d'ennui au bout d'une heure de jeu.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
62	63	68

■ JOUABLE SUR **P166 32 MO RAM** ■ EDITEUR **EMPIRE**
■ DÉVELOPPEUR **ELITE** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI

Qui de vous n'a jamais rêvé de conduire une Peugeot ? Grâce aux merveilleux mondes des jeux vidéo, c'est enfin à votre portée. Génial, non ?

Grand Touring

Arcade pour tout public - PC CD-Rom









Morale de l'histoire : la voiture jaune va plus vite que la bleue.

Le monde des fleurs et des insectes est impitoyable. Certaines plantes carnivores sont obligées de déployer des trésors d'imagination pour se nourrir. Évidemment quand on ne peut pas téléphoner pour commander une pizza, on est obligé de faire marcher ses méninges. Certaines vont même jusqu'à se travestir en insecte. Elles prennent l'aspect de mouches ou de papillons femelles et émettent un parfum qui attire les mâles. Une fois posé sur la fleur, le mâle qui se voyait déjà au septième ciel se retrouve englué dans le piège, et est digéré par la fleur. C'est que c'est malin ces plantes-là. Vous vous demandez sans doute pourquoi je vous raconte ça, eh bien Empire a mis en place la stratégie de la fleur, une stratégie qui commence à se répandre comme une traînée de poudre dans le milieu des jeux vidéo. Vous connaissez Gran Turismo ? Mais si, le méga hit PlayStation, un jeu de voitures excellent. Eh bien voilà la fleur Grand Touring. D'abord le nom, on y décèle comme une vague ressemblance, et lorsque que l'on regarde les photos d'écran (oui, regardez, ça à l'air beau, non ?), le doute n'est plus permis, bon sang mais c'est bien sûr, enfin ce jeu sur PC. Et hop, la fleur vous mange. Parce que, hormis ses atours extérieurs, Grand Touring est très (très très) loin d'égaler Gran Turismo. Et pourtant, c'est avec impatience que j'ai lancé le jeu. Je n'avais qu'une idée en tête, lancer une course le plus vite possible. Aussi, dès l'installation terminée, je me suis précipité pour choisir une voiture, d'autant plus facile que sur les 8 proposées, seules deux sont disponibles au départ, vous n'aurez accès aux autres qu'en gagnant les championnats. Oh, une Peugeot ! Allez hop, va pour la Peugeot. Vous pouvez choisir la couleur de votre voiture, la boîte de vitesses automatique ou manuelle. Direction les circuits maintenant, tiens 8 aussi, décidément c'est un chiffre qu'ils aiment bien. Tous les circuits sont disponibles dès le départ, on peut les jouer par temps sec, neigeux, pluvieux ou de nuit. Le mode miroir (circuit à l'envers) est lui aussi disponible dès le départ. Ça doit être pour ça le 8. Forcément, un 8 à l'envers, ça reste super un 8. Un rapide coup d'œil dans les options de course m'apprend qu'il existe un mode simulation et arcade, on va d'abord prendre l'arcade, ça ira plus vite. Ce mode est une course contre la montre, il faut rallier les checkpoints avant le temps imparti, sinon éliminé. Voilà, ça y est, mon impatience est récompensée, la course démarre... Et patatras, quelle déception, pas graphiquement, non, quoique les voitures sont un peu carrées finalement. Mais, je sais pas, c'est plutôt tout un ensemble de petits riens qui font de ce jeu juste une course de voiture de plus. En vue interne pas de cockpit, on préférera donc la vue externe. La maniabilité est très moyenne, le comportement de la voiture interdit la conduite fine. Les sons, n'en parlons pas, ou plutôt si, ça va aller vite. Quelle que soit la voiture que vous prenez, le moteur aura toujours le même bruit. Et un seul son aussi quel que soit le choc encaissé par la voiture, pas d'ambiance sonore à part les bruits des feux qui passent du rouge au vert en début de course. La musique est une soupe techno de bas étage, bref, bref, bien déçu. Le championnat qui permet d'accéder aux voitures suivantes n'est possible qu'en mode simulation. OK, allons-y, peut-être que c'est mieux. Le mode simulation ne change pas grand-chose, vous avez accès à quelques réglages, et votre voiture subit des dégâts, qu'il va falloir réparer en s'arrêtant au stand. Aucune déformation sur les carrosseries de voitures en cas de choc, seule une petite icône vous indique les dommages (non localisés évidemment, ça aurait été trop beau). Les courses sous la neige ou la pluie sont visuellement correctes, sans plus, comme tout le jeu en fait. Les conditions de conduite, l'adhérence changent un peu, mais rien de transcendant. Un mode réseau est disponible, il vous permet de vous affronter jusqu'à huit. Mais ça ne doit pas être facile de trouver huit personnes qui possèdent le jeu. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, ce n'est pas une daube infâme, mais vu la concurrence dans le milieu des courses de voitures, je ne vois vraiment pas ce qui pousserait à acheter celui-ci.

Raspa



+ Graphiquement pas mal.
+ Le ralenti fait croire à un bon jeu.
- Les sons pas terribles et la musique de daube.
- Pas de vue interne avec cockpit.
- Un mode simulation qui n'en est pas un.

EN DEUX MOTS

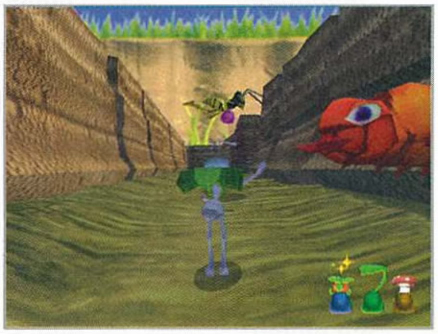
Un jeu de voiture comme tant d'autres, qui passera inaperçu, même si graphiquement il se défend pas mal.

TECHN. 70 DESIGN 85 INTERET 68


HACHETTE
MULTIMÉDIA
CD-ROM
PC & MAC
HACHETTE MULTIMÉDIA
VOUS OFFRE DE DÉCOUVRIR
LE MONDE D'ENCORE PLUS PRÈS.
Du 15 janvier au 30 mai 1999, pour l'achat de l'Encyclopédie HACHETTE MULTIMÉDIA 99, nous vous offrons la K7 du film MICROCOSMOS*.
*Hors participation de 20 FF aux frais d'envoi.
MICROCOSMOS
Le peuple de l'herbe
OFFERT
ENCYCLOPÉDIE
HACHETTE 99
MULTIMÉDIA
© Hachette Livre 1998, tous droits réservés.
© Photos Claude Nuridsany-Marie Pérennou / Galatée Films.
© Vidéo Editions Montparnasse 1997, tous droits réservés, reproduction interdite.
Europe 2
Site Web : www.encyclopedies.hachette-livre.fr
GROLIER
INTERACTIVE

JOUABLE SUR P166 16 MO RAM ■ EDITEUR DISNEY INTERACTIVE ■ DÉVELOPPEUR DISNEY INTERACTIVE
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1

Dieu soit loué, ils ont bien traduit le jeu. On peut donc jouer " Tilt " dans " 1 001 pattes ", et non " Flik " dans " Une vie de punaise ".





Mille et une pattes

Plate-forme pour tout public - PC CD-Rom







▲ *Tous les trois niveaux, vous aurez le droit à un boss de fin, accompagné de plein de monde, volants ou rampants.*

Scénario catastrophe : Le lendemain d'une beuverie avec vos collègues de travail, vous voyez débarquer chez vous votre petit neveu de huit ans, ainsi que ses parents… Vous avez la gueule de bois, votre beau-frère mate le match de rugby France-Irlande, votre sœur hurle sur le neveu qui est juste insupportable. Il ne peut pas squatter votre PlayStation puisque votre abruti de beau-frère, rivé sur l'écran cathodique, est en train de couvrir d'insultes un arbitre qui ne l'entend manifestement pas. Mais, ô miracle ! Vous avez la version PC de " 1 001 pattes ", le jeu de Disney tiré du film éponyme… Peut-être pourrez-vous sauver votre collection de petites voitures ?

Un jeu pour les petits, petits, petits

Bien que le jeu soit tout public, il est vraiment ciblé pour nos petites têtes blondes qui fréquentent les bacs à sable en jouant les terreurs. Vous (les petits) vous glisserez dans la peau de Tilt (Flik en anglais), petite fourmi ouvrière au génie inventif, qui se verra contrainte de sauver sa fourmilière d'une invasion de sauterelles. Le jeu se compose de 15 niveaux différents dans lesquels vous devrez traverser l'environnement délirant d'un Microcosmos toonisé, le tout à la troisième personne. Votre progression dans les différents tableaux se fera grâce à un bon usage des différentes graines que vous pourrez faire pousser. Vous pourrez donc obtenir des plantes lance-graines, vous pourrez faire pousser des champignons vous faisant bondir sur des corniches inaccessibles, ou encore faire pousser de véritables échelles végétales. Si les premiers niveaux sont plus proches du tutorial qu'autre chose, les suivants feront appel à une bonne gestion de vos ressources et de votre environnement. Mais là où l'on remarque qu'il s'agit d'un jeu pour les plus jeunes, c'est par la petite taille des niveaux. Il ne s'agit pas d'un défaut, mais plutôt d'un parti pris.



Certaines plantes vous seront inutiles à la première approche : il faudra les " upgrader ". ▶

Jeu console

Certes, il est vrai que le jeu a un graphisme sympathique et assez soigné. Ainsi, les décors que vous traverserez auront l'air d'avoir une bonne échelle par rapport à une fourmi et vous pourrez voir la végétation se balancer doucement sous le vent. Mais ce bel habillage peut cacher quelques défauts. Citons déjà la gestion de la caméra. Lorsque vous tournez sur vous-même, vous devez attendre que la caméra se remette bien derrière votre dos pour que vous puissiez entamer un nouveau mouvement. Ainsi, durant cette phase, les directions que vous prenez se font par rapport à votre position dans l'écran, et non plus dans le décor. Évidemment, c'est un coup à prendre, mais mon seul et unique neurone a eu du mal à s'adapter. De plus, au cours du jeu, il y a quelques bugs d'affichage : les murs deviennent subitement invisibles, vos pattes s'enfoncent dans certaines parois, ou encore, les éléments de décors apparaissent de manière inexpliquée en " poppant " (ça vient de " popping ", injustement appelé " clipping ", apparition intempestive et saccadée des éléments de décors quand ils s'affichent dans le lointain). Et pour finir, on a le droit à un défaut de la version console : on ne peut pas sauvegarder sa partie avant la fin de chaque niveau. Certes, les niveaux ne sont pas énormes, mais pour nos petites têtes blondes, ça peut compter.

Pete Boule

+ La fraîcheur et l'aspect sympathique
+ L'environnement réussi
- Le système de sauvegarde
- La gestion des mouvements

EN DEUX MOTS

" 1 001 pattes " est un jeu frais et sympathique absolument pas fait pour les Hard Core Gamers. C'est un jeu volontairement conçu pour les plus jeunes, et bien qu'il souffre de quelques menus défauts, il est tout à fait approprié pour ce public qui y trouvera son compte. À posséder si vous avez un neveu, ou encore si vous avez gardé une âme d'enfant.

TECHN.	DESIGN	INTÉRET POUR LES PETITS	INTÉRET POUR LES AUTRES
70	82	84	70



FAITES-VOUS MAL !
INFONIE : la 1ère plate-forme francophone de jeux en réseau.
* Offre d'accès Internet gratuit hors coût des communications téléphoniques locales partout en France métropolitaine et en Suisse romande et hors coût des communications Internet en Belgique (région Wallone et Bruxelles). Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés sur le réseau INFONIE. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement, à partir de 49FF par mois pour 3 h., plus 19FF l'h. sup. Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment. Offre limitée à une par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/12/1999.
ESSAYEZ GRATUITEMENT* INFONIE
> 31 jours d'abonnement GRATUIT* sur le CD-ROM de ce magazine
> votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
> des animations quotidiennes : actu, jeux, musique, ciné, micro...
> votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps
> votre accès au prix des communications locales
> jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées
> 15 Mo pour créer votre propre site web
> un environnement convivial et sécurisé
> votre abonnement gratuit au magazine «L'Internet+»
> votre Service Client disponible 7 jours/7
Pour recevoir d'autres CD-Rom PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :
0803.825.825 (0,99 F/mn) 02 / 478.1.2.3.4 021 / 697.05.50
INFONIE
L'INTERNET QUI SAIT VIVRE
© 1999 INFONIE. Tous droits réservés. RCS Nanterre B 400 085 320.

■ JOUABLE SUR P166 AVEC ACCÉLÉRATION 16 MO RAM
■ EDITEUR RED STORM ■ DÉVELOPPEUR TAKE 2 INTERACTIVE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 4

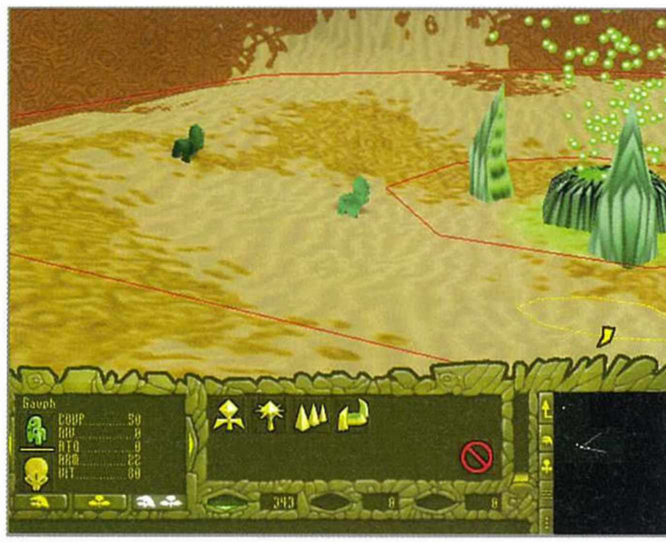
MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	WWW.ZONE.COM



L'idée est simple : on grossit des fourmis jusqu'à ce qu'elles fassent 20 mètres, et on organise une baston entre plusieurs ruches... Y a comme une odeur d'acide formique.







▲ Dans certains cas, vos espaces d'aménagement seront limités autour des sources d'énergie.

Dominant Species

Stratégie temps réel pour tout public - PC CD-Rom



▲ À côté de votre source d'énergie, il y a votre caserne. Oui, je sais, elles se ressemblent beaucoup toutes les deux.

Youpi ! Enfin un nouveau jeu où l'on doit juste écraser son ennemi, jusqu'à ce qu'un sang impur abreuveuh ses sillons. D'ailleurs, le sang est très légèrement vert dans ces régions désertiques. C'est normal : vos ennemis, comme vous-même, êtes les dignes représentants d'une race extraterrestre à grand potentiel guerrier, et votre sport favori, c'est de vous foutre sur la gueule jusqu'à ce que génocide s'en suive.

Moteur !

Dominant Species est un jeu de stratégie temps réel en 3D. Ainsi, vous devrez vous plier aux caprices du terrain, et exploiter les reliefs pour y placer pièges et sentinelles. À l'aide de la souris, tout en cliquant sur son bouton droit, vous pourrez faire pivoter votre point de vue et, à l'aide des flèches du clavier, faire circuler ledit point de vue, de manière à aller voir, en toute impunité, les installations de votre voisin. Et là, on remarque que l'on peut déjà tout connaître de son adversaire sans avoir à explorer les environs. De plus, dès que vous bougez un peu, vous avez l'impression de planer à cinquante centimètres du sol, et le seul moyen de s'élever, c'est de se servir d'une colline pour prendre de l'altitude. Ça va être dur de gérer un combat, surtout si mes unités courent après l'ennemi.

Action !

Je me lance donc dans le tutorial... Ma ruche pousse au milieu d'un désert rocailleux, dont les couleurs vont du marron au marron. Ma reine me donne un truc à construire : un « gauph ». C'est une ouvrière qui va cracher des graines pour vous faire pousser des infrastructures. Il me reste plus qu'à trouver une fontaine énergétique, et à construire un incubateur pour fabriquer mes soldats. Bon, ça me rappelle « Command & Conquer », sauf que mes soldats ne sont pas humains, et que mes constructions sont des plantes. Après avoir aligné une quinzaine de soldats, je me lance dans l'extermination de mon voisin, en ayant assigné quelques-uns de mes guerriers à la défense de mes infrastructures. Et là, toutes mes unités vont au combat... même celles qui auraient dû rester. Dix minutes plus tard, me voilà acculé à ma ruche, cerné par plein de saloperies, qui ont exactement la même gueule que mes unités (comment ça, celle-là n'est pas à moi ?). Et là, joie du délire technologique, ma propre DCA tire dans le tas, et donc sur ma ruche... Boum !
Perdu...
Voulez-vous rejouer ?
Nan.

Pete Boule

Il y a des coups de pieds au cul qui se perdent !

Non seulement vous trouverez, dans la boîte française, un manuel exclusivement en anglais, mais en plus, tout le texte d'intro défilera en allemand... Pathétique.

Seit unzähligen Jahrtausenden befindet sich der Planet Mur im Kriegszustand ... mit sich selber. Die Mindlords, ein uraltes Volk

+ L'idée de diriger des insectes.
+ L'impossibilité de le faire correctement.
- Les appellations qui embrouillent plus qu'autre chose.

EN DEUX MOTS

Dominant Species rajoute une boîte en haut de la pile des clones de Total Annihilation, et autres Command & Conquer, mais en beaucoup beaucoup moins bien. Bien que le graphisme soit assez soigné, l'interface est très lourde, la gestion de la caméra est épouvantable, l'IA est à pleurer, et le choix des néologismes insectoïdaux nommant les unités fait penser à de la sodomisation de lépidoptères. Lourd !

TECHN. 40 | DESIGN 48 | INTÉRÊT 32



GAGNEZ LA MEILLEURE CARTE VIDÉO DU MOMENT





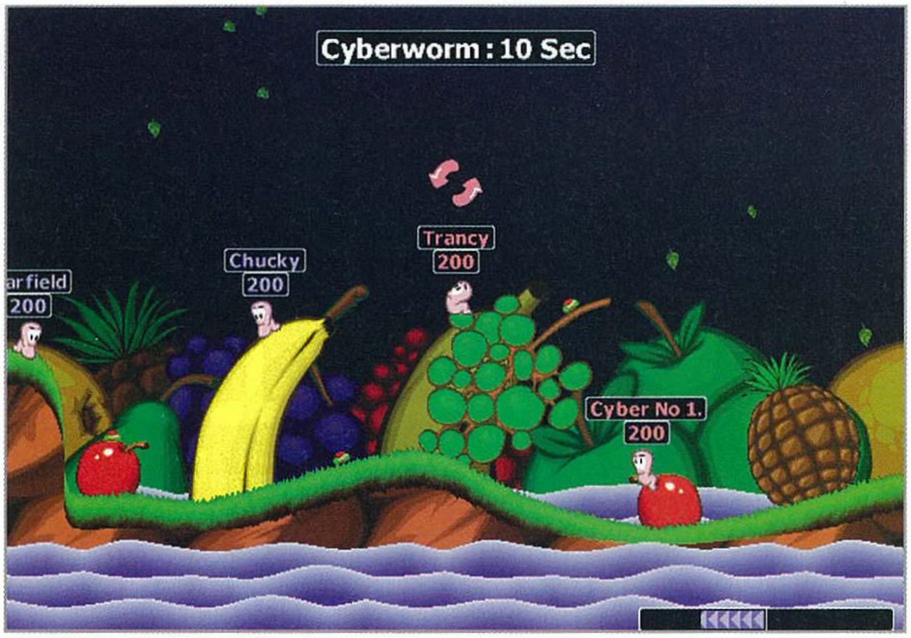
- Processeur ATI Rage 128 GL
- 32 Mo de mémoire
- Accélération Directe3D et OpenGL
- Décompression 100% materielle MPEG 2

SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MARS 1999 - GAGNEZ 2 CARTES PAR SEMAINE.

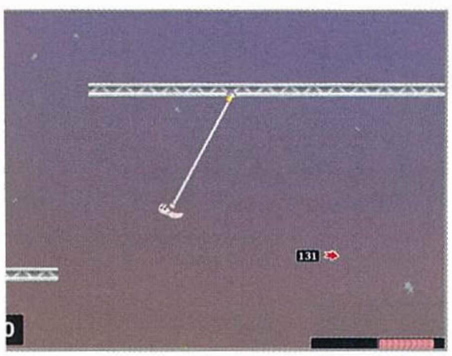
JOUABLE SUR **P200 32 MO DE RAM** · EDITEUR **TEAM 17** · DÉVELOPPEUR **TEAM 17 GB**
TEXTE ET VOIX **VF** · NBRE DE JOUEURS **SEUL OU EN RÉSEAU**



Ils sentent **la mort, vos vieux jeux.** Lemmings 3D, Settlers III, **Tomb Raider III, King Quest VIII...** concepts usés jusqu'à **la trame,** enterrés **par mille** tentatives **pour en** tirer plus de **thunes.** C'est pas **un hasard** si les vers débarquent.

Worms Armageddon

Stratégie/action pour tout Public - PC CD-Rom



▲ *Premier apport notable de Worms Armageddon : un didacticiel bien foutu, mais peut-être un peu trop difficile d'entrée... il risque de rebuter les débutants.*

La question est la suivante : quel intérêt y a-t-il à ressortir Worms du placard ? On a eu Worms, puis Worms +, l'année dernière Worms 2... qu'apporte Worms Armageddon que nous n'avions pas ? J'aimerais répondre " rien ", mais ce serait mentir. Presque rien est plus honnête. En tout cas, pas assez pour en justifier l'achat. De nouvelles armes " rigolotes ", le lance-mouton, le mouton aquatique, le mouton français (un mouton en flammes)... tout ça pue le manque d'inspiration. Un didacticiel ; ça c'est plutôt une bonne chose pour les trois péquins qui ne connaissaient pas Worms. Et surtout, un mode Internet retravaillé. Mwouais, il marchait déjà très bien le mode Internet de Worms 2. C'est hallucinant comment Worms 2 et ce Worms Armageddon se ressemblent. Vraiment, à quelques détails près, c'est le même produit. Et ce qui est dommage, c'est que l'unique reproche que j'avais à faire à Worms 2 concernait l'esthétique du jeu, très Hanna Barbera, guimauve rose tellement lointaine du graphisme du premier, un cartoon au vitriol dont je regrette amèrement la disparition. Ben non, ils ont gardé le même dessinateur que dans Worms 2, ça reste laid et gamin.

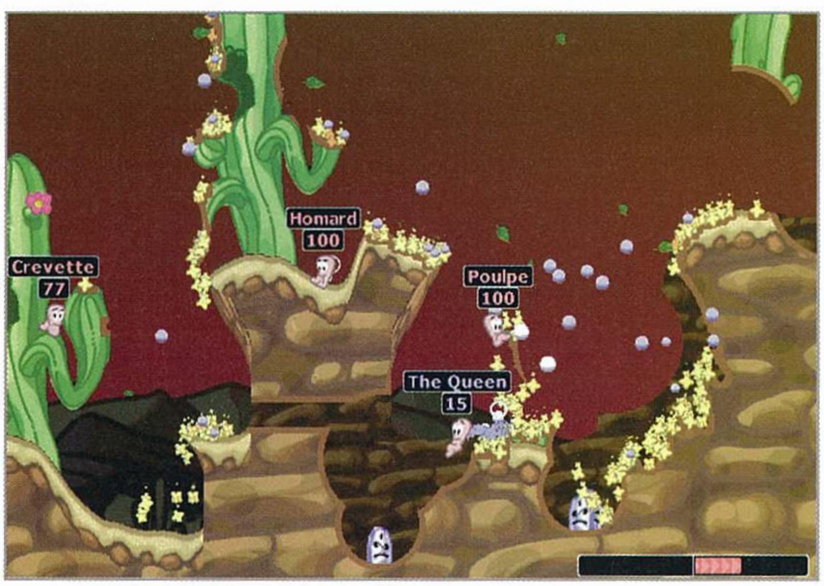
Reste que le concept du premier Worms était génial et que cette énième ressassée lui reste entièrement fidèle. Un peu facile tout de même.

monsieur pomme de terre



▲ *Second apport : une campagne assez marrante mais, elle aussi, incroyablement difficile.*





REMARQUE

Avec la version commerciale, impossible de faire fonctionner le jeu sur deux machines sur cinq. Sur les trois autres, absolument aucun problème. Aucune idée quant à l'origine du bug. Prévenez votre revendeur avant de l'acheter qu'il y a un risque que vous le lui rameniez.

+ C'est quand même très marrant Worms.
- Graphisme guimauve.
- Presque rien de neuf par rapport à Worms 2.

EN DEUX MOTS

Worms Armageddon aurait été un bon jeu si c'était le premier du nom. C'est loin d'être le cas : il n'apporte quasiment rien par rapport à Worms 2.

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT SEUL	INTÉRÊT À PLUSIEURS OU PAR INTERNET
75	70	70	85

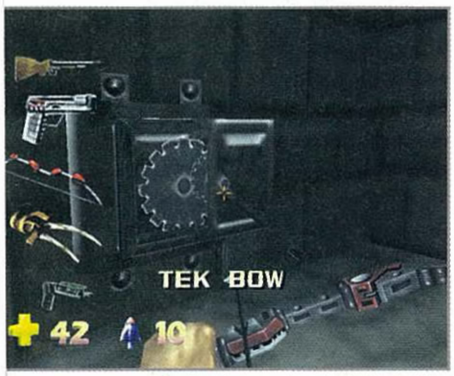
■ JOUABLE SUR P200 MMX + CARTE 3D (CARTE 3D OBLIGATOIRE) ■ EDITEUR ACCLAIM
■ DÉVELOPPEUR ACCLAIM AUSTRALIE ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS SEUL OU EN RÉSEAU

Sorti il y a maintenant quatre mois sur Nintendo 64, Turok 2 a été plutôt bien accueilli sur le marché console. Le voici aujourd'hui porté sur PC, où la concurrence est plus rude.



Turok 2

Doom-like pour tout public - PC CD-Rom



▲ Cochonneries de leviers. Une fois actionnés, ils ouvrent des cochonneries de portes avec des cochonneries de dinosaures qui attendent derrière. Et derrière les dinosaures, un nouveau levier.

Pendant que j'installe le jeu, Gana passe dans mon dos : « Pfff... c'est toi qui te paye cette daube ? ». Là-dessus, il me laisse, appuyant sa sentence en quittant mon bureau d'un définitif : « Bon, j'te laisse, faut que j'aille jouer à un vrai jeu. » Autant vous dire que je ne suis pas parti d'un a priori positif. L'intro démarre, je serre les dents. Cinématique merdique, que je zappe. Puis le jeu. Eh ! c'est beau ! Les armes ont de la gueule, le zoom pour viser est extrêmement bien foutu, on peut même choisir son niveau de grossissement. Les ennemis, des dinosaures humanoïdes, bougent bien, meurent avec panache, mais s'avèrent être de piteux adversaires. Leur intelligence ne dépasse pas celle d'un automate de Noël. Le moteur graphique est léger, les animations fluides, avec un regret cependant concernant le fameux brouillard blanc qui, sur Nintendo 64, limite la distance à laquelle porte votre vue dans les univers 3D (à cause de la faible mémoire vive de la console qui ne peut pas gérer trop de décors à la fois). Mais sur nos gros PC, le défaut reste présent... parfaitement scandaleux. Mais l'énorme casserole que se traîne Turok réside dans ses niveaux : il s'agit toujours de récupérer trois clefs, de libérer quatre enfants, puis de récolter cinq talismans. Tout ça est désespérément linéaire et dirigiste : on tue un monstre, on fait coulisser un levier qui ouvre une nouvelle porte avec un monstre derrière. Et c'est tellement mal gaulé qu'on arrive quand même à se perdre. Bon, ça m'arrache la gueule de l'avouer mais Gana avait raison. Turok 2 est un jeu faible, avec une mention spéciale pour les bruitages : une flèche décochée fait un bruit d'agrafeuse. Plonger dans l'eau, un bruit de chasse d'eau. Quant aux pleurs des enfants que l'on doit libérer, eux sont réussis au point qu'on en perd son sang froid : on n'a plus du tout envie de les libérer mais plutôt de leur tirer des obus dans la tête (évidemment, ils sont indestructibles et continuent à pleurer). Trop bête, il y avait de quoi faire un bon jeu.

monsieur pomme de terre







▲ Eh voilà un des fameux moutards qu'il faut sauver. Ils chialent tellement que ça rend cinglé. Et impossible de les buter, évidemment.

+ Le moteur, les armes, le zoom pour viser.
+ L'esthétique générale (monstres, décors et armes).
- Le principe de la quête sans fin : ouvrir tous les sas, trouver des clefs, ...
- Beaucoup trop linéaire.

EN DEUX MOTS

Un doom-like trop dirigiste et linéaire. Turok est fluide, les armes sont bien trouvées, mais l'on s'ennuie vite à remplir des quêtes ineptes et répétitives. Motivés par le désir de créer un jeu simple, ses concepteurs ont pondu un jeu barbant.

TECHN. 80 | DESIGN 80 | INTERET 65

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

BUDGET

PAR WANDA

Il y a des mois comme ça, dont on croit qu'on ne sortira jamais. Au début, tout annonce un bouclage comme les autres. On n'a pas plus de textes à rendre que d'habitude. Donc, en s'y prenant à la dernière minute, un peu comme chaque mois, ça devrait aller. Et ben non. Pas du tout. Après une période d'euphorie due au déménagement (vous devez déjà savoir qu'on est revenu sur Levallois-Perret : adieu Clichy, youpi), la dure réalité de la vie reprend ses droits : on va dans trois jours au MILIA (un salon professionnel) et, bien entendu, il faut tout avoir rendu avant de partir. Argh ! Mais pourquoi n'y ai-je pas pensé plus tôt ? L'acclimatation avec mon nouvel environnement, sans doute : entre Cap'tain Ta Race qui me colle des chansons débiles dans la tête (salut c'est moi Récho, salut c'est moi Frigo) et m'apprend des nouveaux mots d'argot (avoir la taupe au guichet), le Pete Boule qui m'empeste avec ses infâmes cigarillos et pomme de terre qui brasse de l'air entre son téléphone normal et son portable... C'est sûr que ça me change de la clinique du docteur Kant. Surtout que la porte de la pièce voisine est toujours ouverte (sauf quand patate fait son émission de radio) et que, du coup, je profite largement de tous les remous du quintette Iansolo-Arctor-Fishbone-Gana-Kika. C'est - hum, comment dire ? - un peu moins calme qu'avant. Bon, va falloir maintenant que je pense à des trucs pour les emmerder, moi aussi.

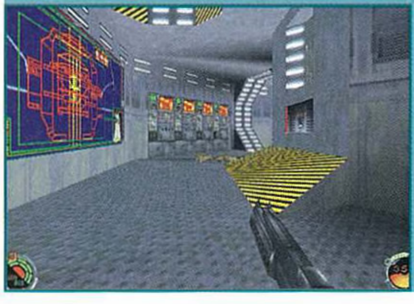
TOTAL ANNIHILATION

GAMME REPLAY DE G.T. INTERACTIVE, 99 F, PENTIUM 200 + 32 MO RAM



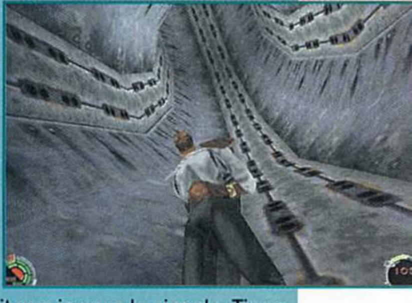
Si vous êtes un familier de Joystick, vous devez déjà savoir tout le bien que nous pensons ici de ce soft somptueux. Pire, vous êtes obligé de l'avoir déjà acheté. C'est donc aux autres que je m'adresse aujourd'hui : aux fous, aux inconscients, aux désinformés et aux masochistes qui se privent encore de cet ineffable bonheur. Oui, même s'il faut qu'on s'y mette à trois (avec partage des ressources et tout et tout) pour réussir à torcher Ivan le Fourbe, je reste une inconditionnelle de TA (pour les intimes). Près d'un an et demi après sa sortie, Total Annihilation est toujours le plus fabuleux des jeux de stratégie temps réel qui soit. Avec la qualité de sa gestion du terrain, la finesse et la richesse des caractéristiques de ses innombrables unités, leur diversité constamment renouvelée, tant au travers des add-on que de ce que ses fans livrent régulièrement sur le Net (www.annihilated.com), TA offre une telle variété de tactiques à mettre en œuvre que je ne vois qu'un seul jeu capable de lui faire de l'ombre : non, pas Starcraft, mais TA Kingdoms. (Joy n°86)



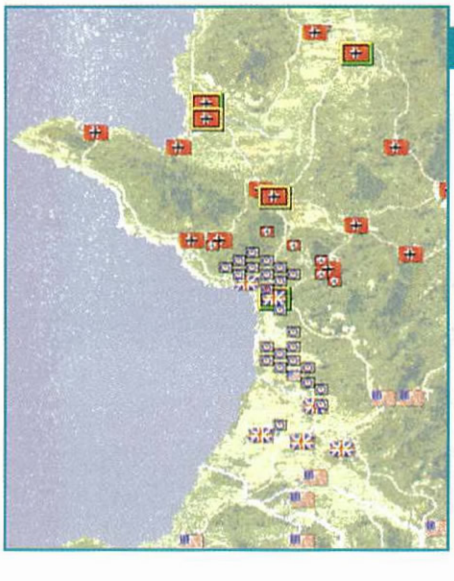


JEDI KNIGHT GOLD

GAMME LUCASARTS COLLECTION DE LUCASARTS, 249 F, PENTIUM 166 + CARTE 3D



Jedi Knight, l'excellent jeu d'exploration / baston qui avait emballé en son temps Lord Casque Noir et Iansolo (avant d'être remplacé dans leur cœur d'artichaut par le trop puissant Half-Life), nous revient avec Mysteries of the Sith, dans une compile qui ne devrait pas laisser insensibles les fans de La Guerre des Étoiles. Son prix est un peu fort, je vous l'accorde. Mais que voulez-vous : le George Lucas, il n'a pas l'habitude d'encaisser des royalties de pédé. Et puis Jedi Knight est tellement fidèle à l'univers de Star Wars et son add-on est tellement riche que, ma foi, fallait que je vous le signale. Tiens, un détail : apparemment, LucasArts a l'habitude de baisser les prix de ses budgets quelques mois après leur sortie. Ça vaut peut-être le coup d'attendre un peu. (Joys n°87 et 91)



PANZER COMMANDER + OPERATION PANZER

PACK DE MINDSCAPE, 199 F, PENTIUM 200 + CARTE 3D

Amateurs de blindés de la Deuxième Guerre mondiale, bonjour ! Si la série des Five Stars de SSI (Panzer General, Fantasy General et autres Truc General) a gardé une place de choix dans votre cœur, voici l'occasion de la redécouvrir sous un nouveau jour. En effet, ces deux titres en sont les deux versions " modernes ", surtout Panzer Commander, dont toute la partie combat ne se fait plus sur la classique carte d'hexagones juxtaposés, mais dans un univers 3D super zouli. Riches, chiadés et historiquement exacts, ces SSI ne décevront ni les débutants, ni les inconditionnels de la série. (Joys n°96 et 88)



MATOS

T O P H A R D

par Kant

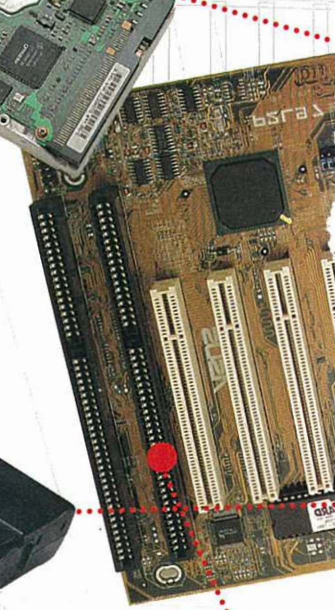
Top Hard

À l'heure de l'annonce des Pentium III et autre K6-3, il est facile de se faire prendre au piège du marketing des constructeurs de processeurs. Pour le joueur, il vaut mieux à l'heure actuelle investir dans une bonne carte 3D et un écran de très bonne qualité plutôt que de miser sur de nouvelles technologies (KNI) qui n'ont pas encore fait leurs preuves auprès des développeurs. Pour l'instant, le seul intérêt du Pentium III est qu'il va faire baisser le prix du Pentium II !

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie. Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet ou trop peu exhaustif, mais pour ceux chez qui le hard reste un obscur amas de termes techniques, il leur permettra de trouver une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations que l'on estime cohérentes entre elles et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. La config 1 fait environ 8 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 12 000 francs, la config 3 environ 16 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Pour ceux que l'idée de mettre les mains dans le cambouis répugne vraiment, nous nous sommes associés au constructeur Bower pour créer une machine équilibrée et performante qui devrait subir un upgrade fin février. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les accommoder à votre sauce.

Le disque dur





Les modèles à 7 200 tours/min en UDMA se démocratisent. Leurs performances sont supérieures aux « anciens » 5 400 tours/min. Les capacités deviennent effarantes, Quantum annonce déjà un 50 Go ! Ce qui ne laisse présager rien de bon pour Windows 2000 ! Pour les dingues des disques durs, de nouveaux modèles en 10 000 tours/min sont annoncés à des prix aussi élevés que leur vitesse.

Config 1 : Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 120 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 450 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 120 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go(UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1700 F TTC

Config 3 : IBM Deskstar 10 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1790 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 9140 9,1 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1700 F TTC

Le modem



Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 est en cours d'installation chez les providers. Continuez donc à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. 3Com/US Robotics s'apprête à sortir une carte interne au format PCI.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC

Config 3 : Message Pro externe 56 000 de 3Com/US Robotics (X2), 1090 F TTC

Le moniteur

Outre les écrans Flat Panel qui n'ont pour l'instant qu'un intérêt dans le monde professionnel, et dont la longevité n'est pas encore définie, de nouveaux écrans avec tubes classiques mais avec un écran plat envahissent le marché. C'est la cas du IIYAMA A901HT Natural Flat (Vision Master Pro 450). C'est le plus beau 19 pouces que j'ai vu dans cette gamme de prix (prix annoncé : 4500 HT) et du coup, c'est devenu l'écran de référence de Joystick. Il permet de monter en 1600x1200 à un fréquence de rafraîchissement de 85 Hz. Sa qualité d'image est parfaite (tube Diamondtron) et sa surface est complètement plane. Avec les nouvelles cartes graphiques équipées de 32 Mo de mémoire, c'est l'écran idéal. On peut lui associer un pied équipé de hub USB de 4 connecteurs (Joystick, Clavier, Souris...)



Config 1 : 17" IIYAMA A701GT, 3 090 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA A701GT, 3 090 F TTC

Config 3 : 19" IIYAMA A901HT, environ 5 500 F TTC

La carte son



Config 1 : Sound Blaster PCI 128, 490 F TTC

Config 2 : Sound Blaster PCI 128, 490 F TTC

Config 3 : Sound Blaster Live !, 1 490 F TTC

ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions «boîte». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

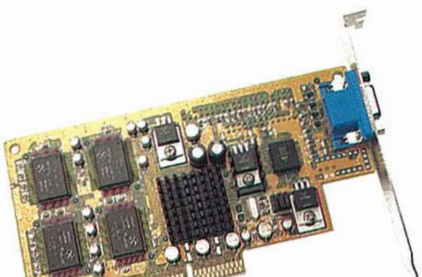
La carte vidéo

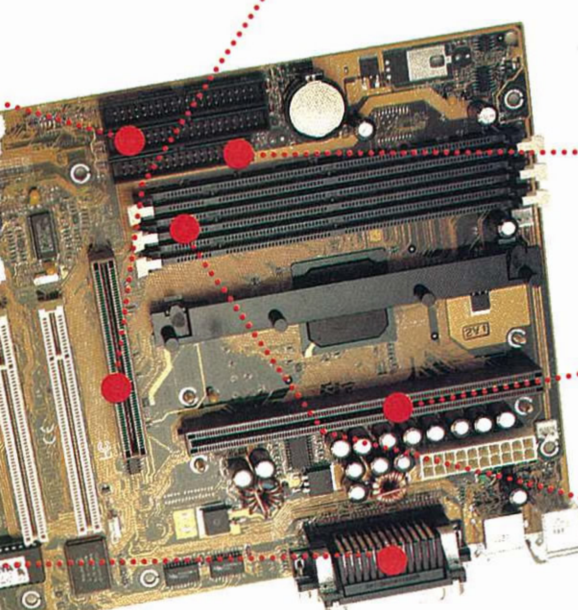
La Voodoo 3 devrait être disponible dans 1 ou 2 mois ainsi que les TnT 2, Power Vr 250, Permedia 3 et Savage 4. En attendant les tests, soit vous prenez une carte à base de Rage 128, de TnT ou bien de Banshee. Il est évident que vous pouvez monter en plus des cartes à base de Voodoo II pour profiter des jeux Glide (environ 800 F TTC). NB : il est impossible de monter facilement une Banshee avec une Voodoo I ou 2. Il faut disposer d'un utilitaire que seul Creative Labs fournit : le Glide Switcher.

Config 1 : Asus V-3200, 16 Mo de SGRAM, bus AGP 1X, 750 TTC ou Maxi Gamer Phoenix de Guillemot, 16 Mo de SGRAM bus AGP 1X, 790 F TT

Config 2 : Asus V-3400 TNT, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 850 TTC (990 TTC avec la sortie TV)ou Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI , 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1290 F TTC

Config 3 : Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI , 32 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1290 F TTC







Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois, et pourtant des 50X sont annoncés. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en 32X. Le tout nouveau lecteur Hitachi DVD A03S permet la lecture DVD en mode 6X.

Config 1 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 2 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC

Config 3 : PC-DVD Blaster 5X de Creative Labs, environ 1 000 F TTC ou Maxi DVD-Rom 5X Max de Guillemot, environ 1 000 F TTC



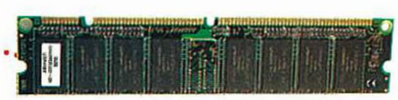
Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Le Celeron 400 A, équipé de 128 Ko de cache, est à l'heure actuelle celui qui offre le meilleur rapport performance/prix. Pour les petits budgets, préférez le Celeron 300 A qui peut monter souvent jusqu'à 450 MHz.

Config 1 : K6 2 3DNow! 400 MHz, environ 1 000 F TTC ou Mendicino (Celeron 300 A), environ 650 F TTC

Config 2 : Celeron 400 A, environ 1450 TTC.

Config 3 : Pentium II 450 MHz, 4 150 F TTC



La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation des performances est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et des K6 2 3DNow! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100). Des jeux comme Sin ou Half-Life sont très sensibles à la taille de la Ram : on peut donc, plutôt que de prendre un gros processeur, préférer 128 Mo de Ram.

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 590 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 590 F TTC

Config 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 1 190 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 AGP, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le K6 2 3Dnow! d'AMD et maintenant le K6 3.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 et la très bonne FPU (floating point unit) du PII et du Celeron A et maintenant de Pentium III. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX et seulement BX, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz. Avec le chipset BX vous pourrez plus tard monter du Pentium III au moment où son prix sera plus bas et son utilité prouvée. Le meilleur choix rapport performance/prix reste la gamme des Celeron A.

Config 1 : MSI 5169 de Microstar (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 600 F TTC ou P5A de Asus (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz), 620 F TTC ou Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 695 F TTC

Config 2 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 695 F TTC ou GigaByte 686BXC (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 700 F TTC

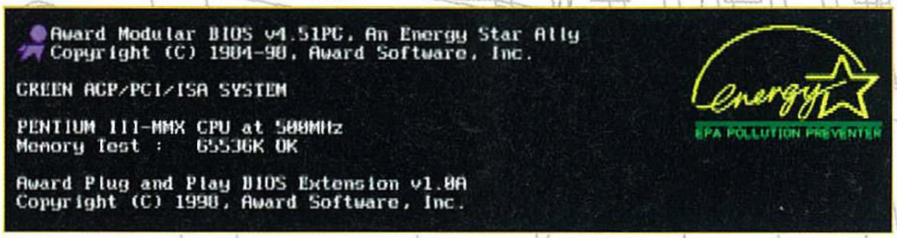
Config 3 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 695 F TTC ou P2B 440BX de Asus (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 920 F TTC

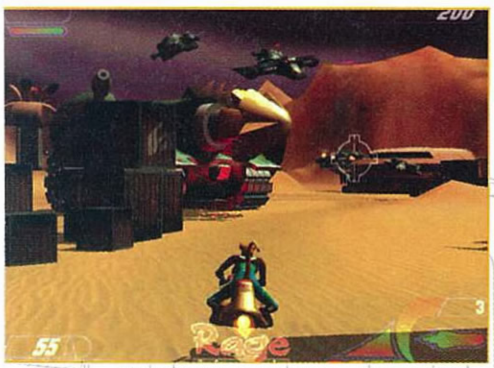
NEWS

PAR KANT

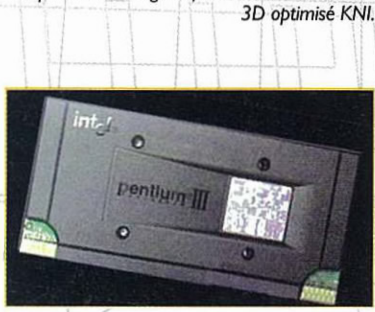
Pentium III
Think different, think Intel

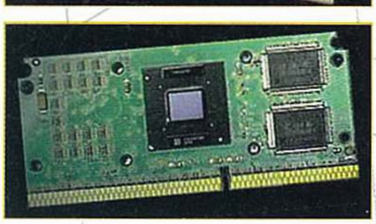
À l'heure où vous lirez ces lignes, le Pentium III sera disponible dans quelques machines de constructeurs. Il faudra malheureusement attendre encore quelques semaines pour pouvoir le trouver sur le marché retails. Alors, faut-il abandonner nos bons vieux Pentium II et céder à la puissance marketing d'Intel ? Le Pentium III est-il le processeur indispensable pour le joueur dès sa sortie ?





Dispatched de Rage Software utilise un moteur 3D optimisé KNI.





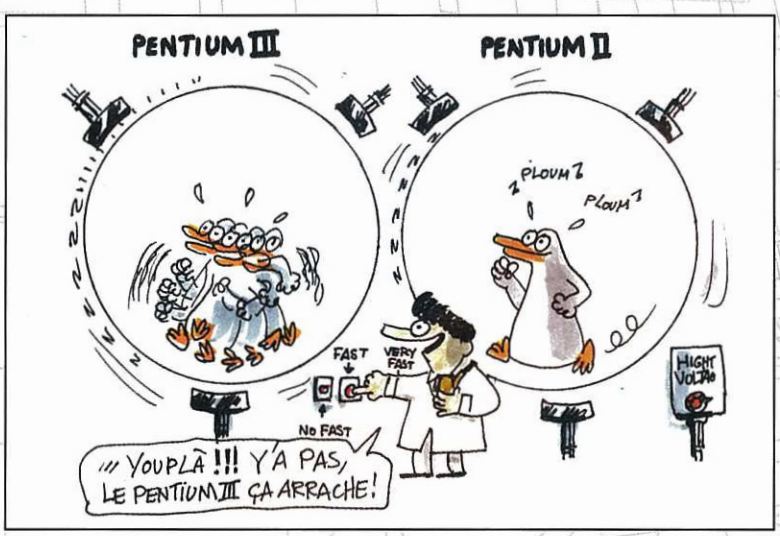
Au Milia, Intel a dévoilé son Pentium III et quelques applications, optimisé pour les instructions KNI (Katmai New Instructions) ou d'après la dénomination officielle SSE (Streaming SIMD Extensions). Rappelons que la grande innovation de ce nouveau processeur est son jeu de 70 nouvelles instructions consacrées au lourd calcul 3D et aux applications audio et vidéo en temps réel.

Voici les principales caractéristiques du Pentium III :

- Fréquence de 500 MHz et 450 MHz ;
- 512 Kb de cache de niveau 2 fonctionnant à la moitié de la fréquence processeur ;
- Voltage de cœur 1.80 avec une technologie en 0.25 micron ;
- 32 Kb de cache de niveau 1, comme le Pentium II ;
- Disponible avec une nouvelle cartouche SEC-2 (Single Edge Contact Cartridge II) ;
- BUS system à 100 MHz (FSB) ;
- 70 nouvelles instructions Streaming SIMD (Single Instruction Multiple Data) Extensions. (Dans le Joystick 100, j'en annoncais 72, mais Intel estime que deux de ces instructions sont trop proches l'une de l'autre) ;
- 8 nouveaux registres 128 bits pour les instructions SIMD, permettant de calculer 4 instructions FPU en un cycle d'horloge ;

On peut donc constater, qu'à l'instar du Pentium MMX, l'architecture Pentium III n'innove pas par rapport à celle du Pentium II et que seule l'augmentation de fréquence et la gestion des nouvelles instructions par les programmes permettront un gain significatif de rapidité ou d'embellissement.

Une autre caractéristique du Pentium III, qui fait couler beaucoup d'encre, est le numéro de série inclus au sein même du processeur qui permet d'identifier la machine sur un réseau (local ou Internet). Intel propose l'utilisation de ce numéro pour donner à l'utilisateur « une plus grande sécurité » en cas d'achat en ligne. Cependant, devant la levée de bouclier du monde informatique face à cette « innovation technologique », Intel laissera le choix à l'utilisateur de faire appel ou non a cette fonctionnalité. Il est vrai qu'en termes de sécurité sur Internet, mieux vaut ne pas avoir sur sa machine un identifiant trop précis lorsque l'on voit les dégâts causés par des programmes de type cheval de Troie sur des machines ayant déjà des IP fixes.



Des jeux KNI, oui mais lesquels ?

Quelques titres furent présentés ou annoncés comme exploitant les instructions KNI :

- Outcast, de Appeal, utilise les instructions KNI, pour la cinématique inverse de Cutter Slade. Elles permettent de reproduire des mouvements fluides aussi proches que possible de la réalité. Grâce à l'utilisation des KNI et à l'augmentation des fréquences, Outcast dégage 20 % de temps processeur supplémentaire, ce qui permet d'augmenter la résolution.
De fait, le cas Outcast est sûrement le plus intéressant, car dès le début du développement du projet (il y a quelques années), les coyotes d'Appeal ont fait des choix technologiques et de programmation qui se sont avérés parfaitement adaptés aux instructions KNI.
- Mankind de Vibes les utilise pour des effets d'embellissement visuel et pour le système de compression de données via Internet.
- Dispatched de Rage Software les exploite à travers un moteur 3D uti-



lisant la technique des NURBS (Non-Uniform-Rational-B-Spline)
• Black & White de Lionhead, 3X de Psygnosis et Wargasm de D.I.D. sont également annoncés comme supportant les instructions KNI.

Reste que nous assistons, à l'heure actuelle, à un combat d'annonces de presse entre les jeux supportant les KNI et ceux acceptant les instructions 3DNow ! d'AMD.
Le problème des KNI est qu'elles obligent les développeurs (dans de nombreux cas) à complètement repenser leur approche de la 3D classique. L'utilisation des NURBS à la place des polygones demande une refonte totale des moteurs 3D actuels, ce qui nécessite beaucoup de temps et d'argent. Certains d'entre eux nous ont d'ailleurs avoué qu'Intel avait dépensé beaucoup d'argent, pour les pousser à développer une optimisation KNI de leurs produits.

À l'inverse, les instructions 3DNow!, qui sont maintenant introduites depuis environ un an, ont trouvé un très bon écho auprès des développeurs puisqu'elles ne nécessitent pas une très lourde optimisation du code et sont déjà intégrées dans DX6.

Nous nous trouvons donc à la croisée de chemins technologiques, avec deux méthodes d'optimisation différentes. Et il est encore trop tôt pour se prononcer sur la valeur de chacune des instructions. De toute façon, ce sera aux développeurs de trancher. Et malgré la puissance commerciale d'Intel, il y a fort à parier que ces derniers optimiseront pour les deux jeux d'instructions.

Le plus puissant processeur X86 disponible

Nous avons pu tester un Pentium III 500 MHz sur une carte mère Abit BH6 qui disposait du dernier BIOS (HV) et avec quelques applications.

À 500 MHz, c'est bien le processeur X86 le plus puissant en vente sur le marché, surclassant même les Pentium II Xeon 450 MHz en puissance brute. Équipée d'une carte vidéo ATI Rage 128 et de drivers optimisés KNI, nous avons enfin pu jouer à Expandable avec le Bump mapping activé. Le Multimedia Mark 99 de Futurmark Corporation à qui l'on doit l'excellent 3Dmark 99 et qui prend en compte les instructions KNI, met en évidence un gain d'environ 25 % des performances sur des applications audio et vidéo. Cependant, il est difficile de se faire une idée du gain réel sur les jeux, car tout dépendra de leur niveau d'optimisation KNI.

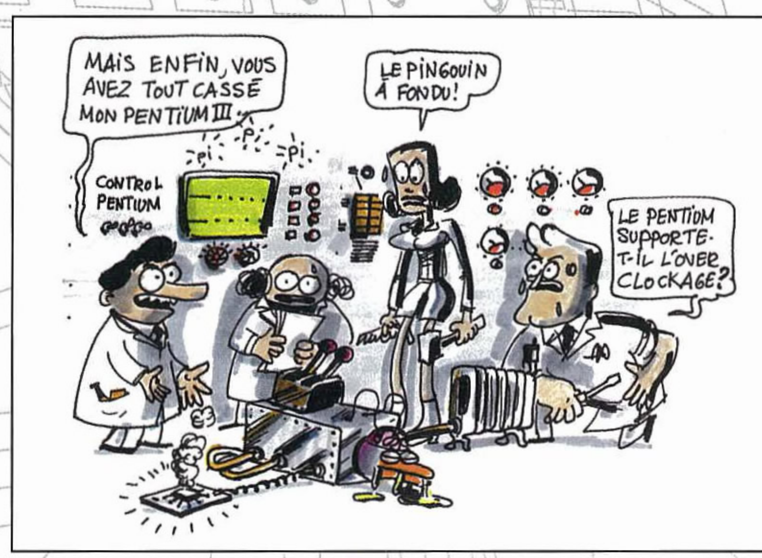
Au final, le Pentium III n'en est qu'à ses débuts, et comme le Pentium II avec les chipset LX et BX, il ne prendra son envol qu'avec le chipset JX dans le courant de l'année, en lui permettant d'atteindre des fréquences de 600 MHz. Grâce à une technologie de gravure en 0.18 micron et à un cache fonctionnant à pleine vitesse, il aura sûrement un très haut niveau de performance. En conclusion, il ne faut en aucun cas, et surtout pour les jeux, se ruer vers l'achat d'un Pentium III (environ 5 500 F TTC pour la version 500 MHz) mais attendre patiemment la disponibilité des jeux KNI, voire patienter d'ici la sortie d'un Pentium III avec un cœur en 0.18 micron.







Expandable de Rage Software avec ou sans Bump Mapping. Nous avons utilisé une ATI Rage 128 qui dispose des drivers otpimisés KNI.





TNT 2

Alors que les informations sur la Voodoo III se précisent, nVidia vient de dévoiler les spécifications de son nouveau chip, le TnT 2.
Ce n'est pas une révolution, mais une amélioration majeure du riva TnT.
Voici les spécifications annoncées :
• 250M pixels/sec et 5M triangles/sec.
• Disponible en version AGP 4X ou AGP 2X en 16 ou 32 Mo.
• Bien évidemment un rendu en 32 bits et des résolutions jusqu'à 1920x1480
• Un Z-Buffer 24 bits et un stencil Buffers de 8 bits.

Il y aura plusieurs cartes, en fonction des différentes fréquences d'horloge du cœur (125 MHz et 143 MHz). Creative Labs devrait sortir, dès le mois d'avril, une Graphic Blaster TnT 2 et, comme vous pouvez le constater sur la photo, Leadtek a déjà une carte prête. En attendant, vous pourrez toujours retirer la substantifique moelle de votre TnT ou de votre Riva 128, en utilisant les nouveaux drivers « Detonator » que l'on a mis sur le CD.

Voodoo III

Ça se précise autour des nouvelles cartes de 3Dfx. Nous devrions pouvoir en tester une pour le prochain numéro, puisque l'embargo court jusqu'au 15 mars. En attendant, voici les dernières informations sur les cartes annoncées comme les plus rapides. Il y aura plusieurs versions, en fonction de la fréquence du processeur et bien évidemment de leurs performances.
• V3 2000 - processeur à 143 MHz (puissance de 6M de triangles par seconde et 286M pixels par seconde) avec 8 Mo de SDRAM et la sortie TV à un prix annoncé de 129 $.
• V3 3000 - processeur à 166 MHz (puissance de 7 M de triangles par seconde et 333M pixels par seconde) avec 16 Mo de SDRAM et la sortie TV à un prix annoncé de 179 $.
• V3 3500 - processeur à 183 MHz (puissance de 8 M de triangles par seconde et 366 M pixels par seconde) avec 16 Mo de SGRAM et la sortie TV ainsi que la sortie Flat Panel (écran plat) à un prix annoncé de 249 $.

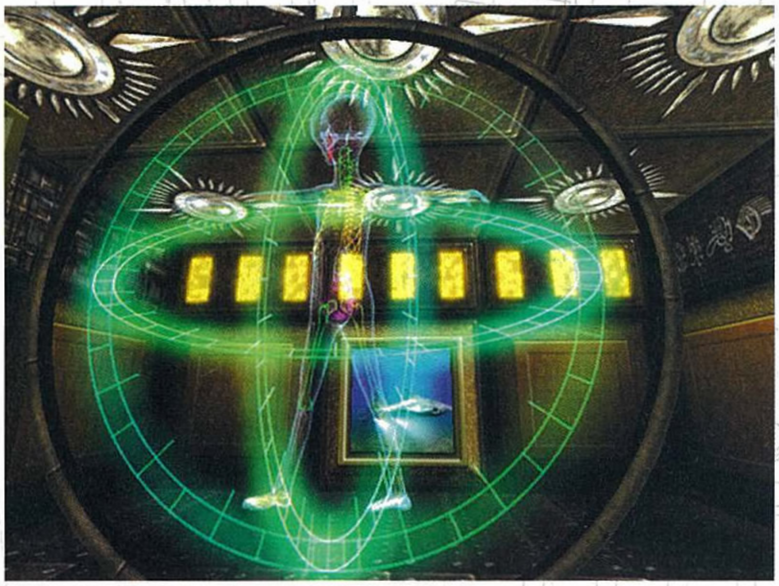
MATOS

N E W S 3 D

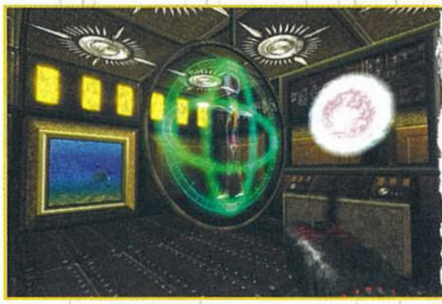
PAR KANT

S3 Savage 4

En novembre 98, S3 introduisait sa puce Savage 3D qui ne brillait pas particulièrement en termes de performances, mais qui introduisait un nouvel outil pour nos jeux en 3D : la compression de textures (S3TC). À l'instar du bilinear filtering, la compression de textures va révolutionner l'aspect visuel de nos écrans.

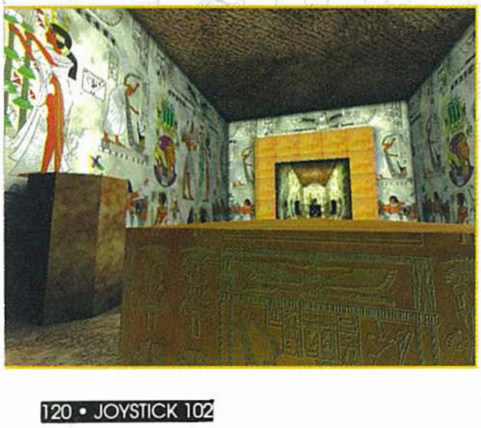


Une texture au format Mpeg2, comme les DVD.









En fin d'année, le processeur graphique à la mode fut la nVidia riva TnT, laissant peu de place à des processeurs peut-être plus innovants, mais moins performants. Ce fut le cas du Savage 3D première génération qui ne brillait pas par ses performances. Néanmoins, S3 a porté tous ses efforts pour améliorer le S3TC (S3 texture compression). Le résultat est encore plus surprenant (et enfin exploitable) avec le Savage 4 qu'il ne le fut avec la première puce.

Une nouvelle puce

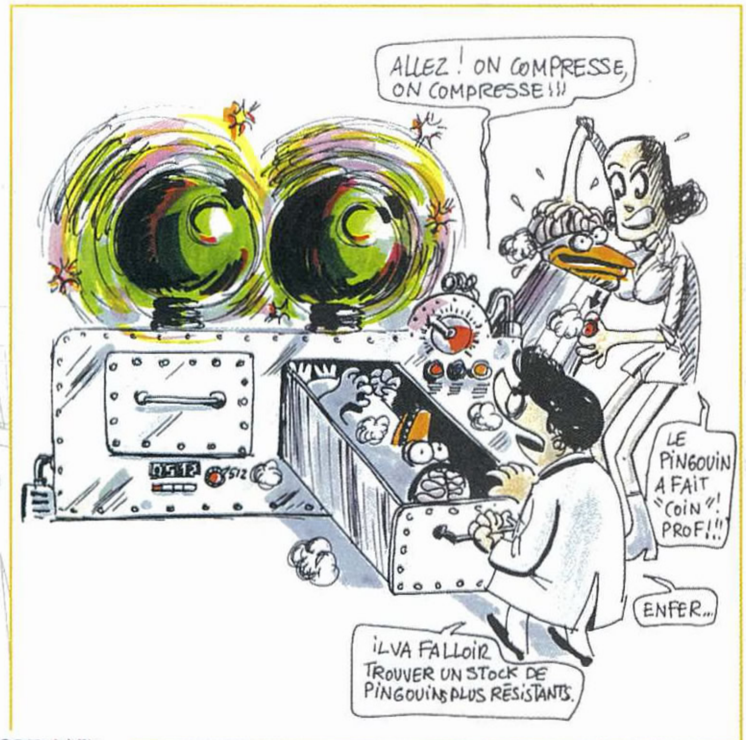
Le Savage 4 est donc la nouvelle puce de S3 qui intègre tous les effets à la mode. Elle a une puissance de 140 M pixels/s, à comparer au 366 M pixels/s de la future Voodoo 3 3000. Elle disposera de 2 à 32 Mo de RAM et sera compatible AGP 2X et 4X.
La carte que nous a prêtée S3 était une carte alpha de développement qui comprenait 16 Mo de mémoire. Elle gère toutes les fonctions 3D de DirectX 6 (voir Joy n° 97) et OpenGL :
- Multi-texturing en une passe ;
- Bump Mapping en plusieurs passes ;
- Anisotropic filtering ;
- 8 bits Stencil Buffer. Le stencil buffer est une mémoire dans laquelle on peut stocker une variable associée à chaque pixel. Cela permet d'appliquer des effets peu gourmands en ressource, tels que les ombres en temps réel. C'est une fonction très appréciée des développeurs et une des avancées majeures de DirectX6.
- Évidemment, elle utilise un Z-buffer en 16 et 24 bits et une profondeur de rendu en 32 bits.
- Pour la décompression Mpeg 2, elle utilise le Motion Compensation, ce qui permet d' appliquer des textures MPEG2 !

C'est donc une puce parfaitement équilibrée, dont la puissance brute est équivalente à une TnT mais inférieure à une TnT 2, et les erreurs du premier Savage (multi- texturing absent) sont corrigées. Néanmoins, le dilemme des constructeurs de carte 3D est qu'ils ont une surface limitée (quelques mm²) pour faire rentrer leurs transistors et garder un coût raisonnable. D'où l'importance de la technologie de gravure (à l'heure actuelle en 0.25 micron et bientôt en 0.18 micron). Sur ce 1 cm², ils doivent constamment faire des choix technologiques sur les fonctions qui veulent câbler. Sur le nVidia TnT, une grande majorité de l'espace est utilisée pour la puissance brute de calcul, à l'instar de 3Dfx. S3 et son fondeur, UMC, ont réussi à fabriquer des puces avec la technologie 0.18 micron. L'accès à cette technologie est stratégique pour les fabricants de puces en 1999.

L'accord que S3 a signé avec Intel, en décembre 98, leur donne accès à l'AGP 4X et permettra à Intel d'utiliser certaines licences pour le développement de leur propre puce 3D. Le Savage 4 est donc la première puce graphique annoncée à exploiter l'AGP 4X. À l'époque, le Savage utilisait le BUS AGP 2X, et grâce à son système de compression de textures, cela équivalait à un transfert en AGP 4X ; mais pour fonctionner correctement, il fallait beaucoup de RAM, car la carte n'avait que 8 Mo de mémoire vidéo et les transferts de textures étaient incessants. Avec le Savage 4, les 32 Mo de mémoire sur la carte et l'utilisation de l'AGP 4X permettront d'utiliser les textures en mode local avec une bande passante supérieure à 1 Go/s et de n'appeler les textures en mode AGP qu'après utilisation des 32 Mo. Au final, d'après S3, le Savage 4 proposera l'équivalent d'un transfert en 8X sur l'AGP 4X. Malheureusement, les cartes mères utilisant l'AGP 4X ne seront disponible qu'en mai/juin. Il est donc impossible de vérifier l'intérêt de ces transferts d'autant plus que, pour l'instant, les développeurs ne se sont pas bousculés pour exploiter les fonctions AGP. En l'état actuel, la carte alpha, prêtée par S3, fonctionnait à une fréquence de 100 MHz et les performances étaient plus qu'encourageantes, même s'il est encore trop tôt pour se prononcer.



Le Savage 4 peut enfin faire du multitexturing en une passe



Au final, la puce devrait fonctionner au moins à 125 MHz, voire 143 MHz.

S3TC puissance 4

Comme le premier S3 Savage, la grande innovation de S3, est donc son système de compression de textures. Ce n'est pas un système propriétaire puisqu'il est intégré dans DirectX6 et dans le futur DirectX7. Il sera utilisé dans certaines des nouvelles puces graphiques à venir. L'intérêt d'un tel système est de pouvoir utiliser des textures de 2048x2048x24 bits alors que pour l'instant la gestion des textures dépend des technologies de chaque processeur graphique. La technologie 3Dfx limite, l'usage des textures à un format de 256x256x16 bits. S3 annonce la possibilité d'utiliser jusqu'à 200 Mo de textures dans une même scène. Je vous laisse juger de la qualité des screenshots avec des niveaux inédits de Unreal Tournament. Il serait d'ailleurs temps que les développeurs de jeux prennent conscience des capacités de cette technologie.

Une vraie disponibilité

Contrairement au premier, le Savage 4 devrait être largement distribué avec des prix type S3, c'est-à-dire plus qu'abordables. Les premières annonces des constructeurs sont de bon augure pour la France puisque, a priori, Creative Labs lancera une 3D Blaster « Savage » en mode AGP 2X, équipée de 32 Mo courant avril, et une autre, en mode 4X à partir de juin (dès la disponibilité des cartes mères équipées d'un BUS AGP 4X).



Un niveau de Unreal particulièrement détaillé. Remarquez la finesse des textures lorsque l'on se rapproche des murs.



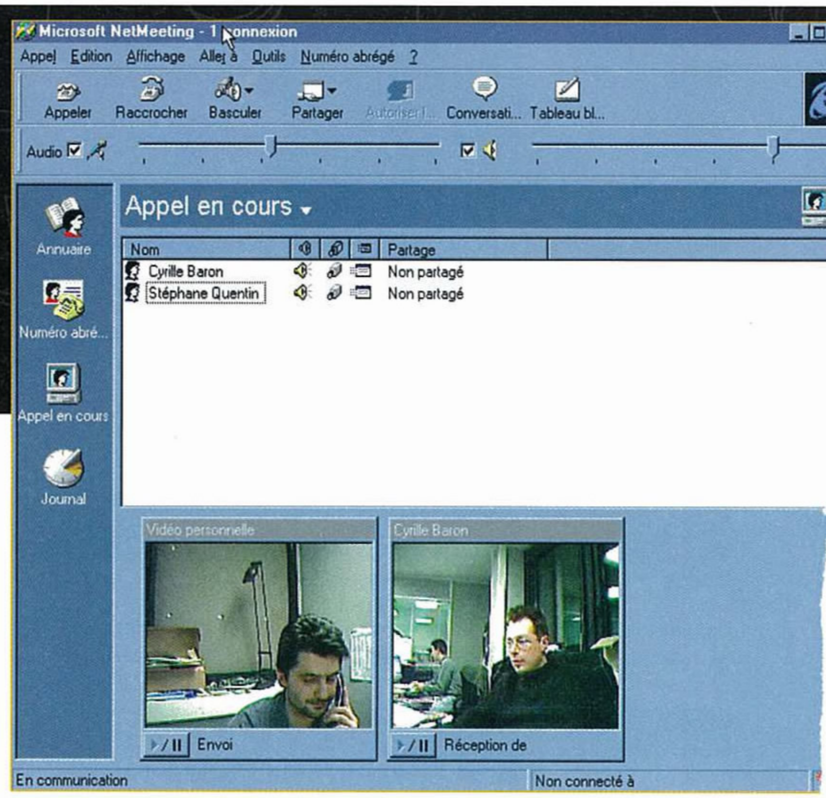


Grâce au S3TC, les textures peuvent être plus enrichies pour donner une impression de relief.

PAR STÉPHANE QUENTIN

Sexe, mensonges et vidéo

La Webcam du site de Joy vous a plu ? Alors, vous aussi, profitez des joies de la visioconférence et des mines (ou plus) dépitées de vos adversaire en réseau. Voilà bien un truc inutile dans le monde des joueurs mais, qui commence à être utilisé par certains serveurs de jeux sur le Net.



J'explique à Moulinex (à droite), le rédac' chef, que mon texte est en retard. Il ne peut plus me fouetter grâce à la visioconférence. Un vrai bonheur pour le pigiste !

Il y a à peine un an, une solution de visioconférence restait très onéreuse et souvent propriétaire. Avec l'avènement du port USB, le prix des caméras a chuté considérablement, ainsi que celui des solutions Numéris, et maintenant câble et ADSL. Effectivement, plus besoin de carte d'acquisition : c'est le processeur qui travaille. Aujourd'hui, le prix des caméras USB oscille entre 600 et 1 000 FF TTC, et leur qualité est sans reproche pour un usage en visioconférence.

La caméra que nous avons testée nous a été fournie par la société Zoom, une boîte américaine qui fabrique d'excellents modems et autres solutions pour les réseaux.

La ZoomCam USB est donc une petite caméra qui se connecte directement sur le port USB (Universial Serial Bus) et qui est instantanément reconnue par le système (si vous avez au préalable installé les drivers !). Elle est compatible TWAIN et peut donc être utilisée comme système de capture vidéo dans un logiciel de montage. Sa résolution maximum est de 704x576 pixels en 24 bits et elle dispose d'une optique avec un champ de vue de 52°.

Pour l'usage en visioconférence, elle supporte tous les modes de compression en vigueur pour fournir un débit optimum de 30 images/seconde. Elle est bien sûr livrée avec un micro cravate qui permet la conversation en mode Full Duplex si vous disposez d'au moins une carte SB16, voire mieux, une SB32.

La caméra est fournie avec tous les softs nécessaires à la visioconférence : Microsoft Net Meeting 2.1 et autres, ainsi qu'une version de Paintshop Pro (un utilitaire de retouche d'images).

Grâce à Net Meeting, vous pouvez discuter en temps réel, partager des applications ainsi que dessiner à deux ou à plusieurs, ce qui révolutionne l'art moderne avec maintenant des œuvres coopératives.

Nous avons testé la caméra dans toutes les configurations possibles : sur un réseau local, sur Internet, avec Numéris ou modem. Quel que soit le type de connexion, vous pouvez choisir le mode de compression audio et vidéo pour ajuster au mieux la qualité de l'image et du son. D'ailleurs, en terme de CODEC, le nouveau format MPEG 4 devrait révolutionner tous les systèmes de visioconférence et de téléphonie IP dans les mois à venir.









SHARK
DIESEL
MICHELIN
4
EA SPORTS
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONSHIP



185



DUNLOP
132

MATOS

D E L C O

PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

Les jeux les plus récents poussent les PC dans leurs derniers retranchements. Tout joueur qui se respecte en vient tôt ou tard à essayer d'améliorer sa machine, qui pour ajouter une nouvelle carte graphique, qui pour augmenter la mémoire vive ou changer de processeur... Par la force des choses, un joueur devient bien souvent un spécialiste des « tripes de PC ». Bricolo de génie ou pas, au Delco, nous essaierons de vous aider dans votre quête. Envoyez vos questions « hardware », suggestions, etc. à : Joystick, C'est le Delco, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

AGP « APERTURE SIZE » ?

Cette option (taille d'ouverture AGP) du BIOS, que l'on modifie à partir du menu de SETUP des ordinateurs équipés d'un bus graphique AGP, définit l'adresse de la zone mémoire utilisée par la carte vidéo AGP pour ses transferts avec la mémoire vive. Le principe de réglage est simple, il faut juste choisir la taille de mémoire vive présente dans l'ordinateur. Si votre machine dispose de 32 Mo, réglez la « taille d'ouverture » sur 32 Mo. Si elle dispose de 64 Mo sur 64, etc. Notez qu'un réglage sur 0 désactive les avantages propres à l'AGP (au fait, AGP = Accelerated Graphics Port), mais permet parfois de résoudre les conflits rencontrés dans l'utilisation de cartes graphiques AGP, avec quelques cartes mères AGP de première génération.

PROBLEME DE DETECTION CD-ROM IDE

Si, comme vous le dites, au démarrage, votre unité de CD-ROM n'est plus reconnue par votre PC avant de charger Windows, pas la peine de réinstaller W98, il est innocent ! Les problèmes de pilotes logiciel sont donc à éliminer. Par contre, essayez ces divers trucs. Tout d'abord, vérifiez que les options de configuration du SETUP concernant le canal IDE utilisé (« secondary master / slave « et » mode « généralement situées au menu » standard « ou » peripheral ») par le CD-ROM sont bien en mode AUTO. Certains BIOS ont besoin de ce mode automatique pour bien détecter le lecteur de CD-ROM. Autre classique de ce type de problèmes : un connecteur mal enfoncé ou parfois un câble en nappe défectueux. Voir aussi le connecteur d'alimentation électrique. Vérifiez également le bon positionnement des cavaliers à l'arrière du (des) disque(s) dur(s) et lecteur de CD-ROM en évitant tout conflit. Essayez également de tester le CD-ROM sur le canal IDE primaire (1) en deuxième unité. Beaucoup plus rarement, ce type de problème survient si le BIOS de la carte mère est trop ancien (2).

DISQUE DUR ULTRA DMA DECEVANT

Il est normal que votre disque dur ne transfère pas à 33 Mo/sec, quand vous le testez. En effet, cette vitesse est le débit maximum théorique de l'interface UDMA 33 (l'électronique) en mode « salve » (burst mode). Et, repétons-le, le taux de transfert réel des disques UDMA est limité par des facteurs mécaniques liés à chaque type de disque dur : vitesse de rotation, densité d'enregistrement magnétique, temps d'accès...(3). Bref, (début 99) on peut espérer quelque chose entre 8 et 15 Mo/sec comme taux de transfert en mode soutenu sur un disque UDMA 33. Bien entendu, encore faut-il que le disque dur soit configuré et reconnu comme un UDMA dans le SETUP (vous devez voir l'indication UDMA s'afficher fugitivement au démarrage). Il faut aussi installer les pilotes de disque dur adaptés, dans votre système d'exploitation favori (W98, Linux, etc.). Ils sont généralement fournis avec les utilitaires de votre carte mère. Notez aussi que, pour les vitesses élevées de transfert, les câbles de liaison donnés en nappe standard deviennent un élément critique. En effet, ils sont assez sensibles au « bruit » électromagnétique. Pour peu que vous ayez ce problème, cela peut affecter légèrement le taux de transfert (en gros : le disque dur réexpédie les données si elles ont été endommagées). L'utilisation de câbles blindés (4) solutionne ce problème.

MONITEUR VIDEO ET IMAGE FLOUE

Vérifiez d'abord que le problème est imputable au moniteur vidéo. Regardez les connexions vidéo, testez la carte vidéo ou mieux essayez le moniteur sur un autre PC reconnu comme « bon ». Si l'image est toujours floue, quels que soient le mode graphique et la résolution employée, on peut effectivement penser que le moniteur est soit déréglé, soit en panne. Hélas, dans un cas, comme dans l'autre, il faut intervenir sous le capot. Et comme un moniteur utilise des tensions élevées, potentiellement dangereuses quand on ne sait pas où on met les mains, il vaut mieux s'adresser à un technicien qualifié (un bon spécialiste TV à la rigueur). Si vous avez de la chance, peut-être qu'un simple ajustement du réglage de « concentration » suffira à récupérer une image correcte.

CELERON ET MULTIPLICATEUR BLOQUE

En effet, probablement à cause des possibilités élevées de surcadençage de ses processeurs, Intel a décidé de verrouiller les divers choix de multiplicateurs de fréquence d'horloge qui existaient sur les générations précédentes de

DELCO

ses processeurs. Du coup, les Célerons A (modèle Mendocino avec 128 Ko cache L2 intégré dans la puce) n'autorisent plus que leurs multiplicateurs officiels (X 4.5 pour le Celeron 300 A, X 5 pour le modèle 333A). De même, sur les Pentium II, les multiplicateurs d'horloge ont été bridés à la valeur correspondant à la fréquence de travail officielle et aux valeurs inférieures. Le seul paramètre encore librement modifiable reste la fréquence de bus. À notre connaissance, les processeurs AMD ne présentent pas (pas encore ?) ces bridages.

QU'EST CE QU'UN MONITEUR MPR II ?

Il s'agit d'un label spécifique attribué aux moniteurs qui garantit que le moniteur en question est conforme aux règles très strictes édictées par un organisme de contrôle suédois (le SWEDAC). Ces règles limitent (tout comme le label TCO encore plus strict) le niveau de radiations (radio-fréquences, rayons X, ultraviolets) émis par un moniteur, à des valeurs garanties sans danger pour la santé de l'utilisateur (5). De même, ces règles couvrent d'autres domaines comme la sécurité en matière de prévention d'incendie, d'électrocution, voire d'économie d'énergie.

CYRIX M2-333 OU CELERON 300 A ?

Ces deux types de processeurs utilisent des genres de carte mère bien différents : Socket 7 (P55C) pour le Cyrix M2-333 et Slot 1 pour le Celeron Intel. Les derniers modèles de processeur Cyrix sont toujours excellents, quand il s'agit d'un usage bureautique ou d'utiliser des logiciels ne faisant pas appel à leur virgule flottante. Si l'on considère que la fréquence réelle de fonctionnement du PR-333 n'est qu'un modeste 250 MHz (6), c'est même un exploit qu'il fasse jeu quasiment égal avec les K6-2 et Pentium II à 333 MHz pour ces applications. Par contre, si on le compare à la concurrence dans le domaine du jeu 3D (le M2 comporte les instructions MMX, mais pas de 3DNow! ou de KNI), il est au contraire pénalisé par cette fréquence réelle de fonctionnement inférieure et le manque d'une unité virgule flottante optimisée comme celle des K6 AMD ou « pipe-linée » comme sur les Celeron ou les Pentium II. Bref, si vous ne faites pas trop de jeu 3D et que votre portefeuille est maigre, ce processeur est un choix parfaitement envisageable. Bien que le meilleur compromis prix / performance actuel soit sans doute le Celeron 300 A qui présente un niveau de performances très homogène (en fait, il est aussi puissant qu'un PII à fréquence équivalente). Si vous vous décidez pour un Cyrix, vérifiez bien que votre carte mère reconnaît ce processeur. National Semiconductor, ayant racheté Cyrix, produit également ce processeur sous son nom et il s'agit de la version la plus récente (fabrication en 0.25 microns) de ce CPU. Notez que l'arrivée des futurs Cyrix avec coeur « Jalapeno » peut amener quelques surprises en 1999, puisqu'ils comporteront une virgule flottante totalement remaniée (un peu comme les AMD K7, hé, hé).

NOTES :

(1) L'interface EIDE UltraDMA, actuellement intégrée par défaut à la plupart des PC reconnaît 2 canaux capables de gérer chacun 2 unités, on peut donc disposer de 3 disques durs et 1 CD-ROM, 2 disques durs et 2 CD-ROM, etc.) Le lecteur de disquettes, quant à lui, est piloté par son propre contrôleur séparé.

(2) Avec un BIOS flashable, vous pouvez tenter une mise à jour, mais c'est la solution de dernier recours, vu que l'opération reste délicate.

(3) S'il est un facteur déterminant sur le taux de transfert d'un HD; c'est bien la « densité d'enregistrement ». C'est la quantité de données maximale que l'on est capable de placer sur une surface précise (5 Ko/ mm2, par exemple) du (ou des) plateau(x) magnétique(s). On comprend immédiatement que plus la densité d'information est élevée, plus les têtes de lecture/écriture du disque dur liront de données en un même temps. En fait, tout progrès sur la densité d'enregistrement, non seulement amène une amélioration du taux de transfert de données, mais bien sûr une augmentation de la capacité du disque (d'une certaine manière, les disques de forte capacité sont automatiquement plus rapides que ceux de faible capacité). La vitesse de rotation de plus en plus élevée (7 200 voire 10 000 tr/min) influe également (cf. Delco N°91) sur le taux de transfert de données, ainsi que le temps d'accès qui doit être le plus faible possible.

(4) Ou des nouveaux câbles 80 broches (qui rajoutent un fil de blindage par fil existant au 40 broches standard actuel) destinés à la future norme Ultra ATA/66. Cette nouvelle norme devrait remplacer l'Ultra DMA 33 et apporte diverses améliorations dont un débit maxi de 66 Mo/sec. Notez que, d'après Quantum, l'usage des câbles spéciaux ATA/66 sera indispensable, car détecté automatiquement par le système, avant d'autoriser un fonctionnement en mode ATA/66. Ces câbles sont censés être compatibles avec les câbles ATA/EIDE actuels (nous n'avons pas encore pu vérifier ce point).

(5) Il y a eu un gros débat, il y a quelques années sur les périls supposés d'une exposition aux radiations créées par les moniteurs vidéo. Bien que leur nocivité n'ait alors pu réellement être prouvée sur une longue période, on suppose qu'un risque minime existe, entraînant parfois des problèmes comme la fatigue oculaire... Les suédois, prudents sur les questions de santé, ont donc crée ces règles, appliquées par tous les constructeurs de moniteurs sérieux.

(6) On peut configurer cette fréquence de nombreuses manières en exploitant les divers multiplicateurs permis: 66 MHz x4 ; 75x3.5 ; 83x3 et même 100x2.5, qui s'avère évidement le meilleur choix d'un point de vue performances.

NetNe

Coucou les couakers ! Seb, notre nouveau Webmaster, a mis en place plein de nouveaux serveurs multijoueurs (DNS : 194.158.97.90). Au menu : QuakeWorld Duel QuakeWolrd Rocket Arena Quake II Lithium - Quake II Duel Quake II BattleGround Quake II Action - Half Life Shogo - Unreal - Sin StarSieges Tribes On vous y attend nombreux pour boire des coups.

iansolo@joystick.fr

SOMBRES AUSPICES

Source Cdmag.com. Bonnes nouvelles pour les amateurs de Louridian 59 : 3DO annonce la sortie très prochaine de The Dark Auspices Meridian 59. La trame est belle à en frémir : « Le conseil-force est obligé de reconnaître que Jonas a le pouvoir d'affronter la princesse et le duc. De plus, ce dernier est maintenant à la tête d'une faction rebelle que les joueurs peuvent choisir de rejoindre... ». Brrrr !

DU GRATUIT CHEZ BUNGIE

Bungie, les créateurs de Myth et de Myth 2, viennent de mettre à la disposition de tous une carte multijoueur nommée Leagues from nowhere. L'une des originalités de cette carte est qu'elle se trouve modifiée par le niveau de difficulté choisi. En effet, dans les niveaux les plus couards, on se retrouvera à la tête d'une poignée d'hommes tandis que dans les hautes sphères, les joueurs devront diriger des armées sur des terrains recouverts de petits satchels. Décidément, on n'arrête plus le fun. Tout cela sur leur site du www.bungie.net. Parfois, Bungie rime avec gratuit. Mais parfois seulement.

TELEX

Base Echo, le site multijoueur aux mille visages (Half-Life, Rainbow Six, Interstate, Quake 2, SiN, Battlezone, Motoracer, Commandos, Jedi Knight, Age of Empire, Motocross Madness, ...) fait peau neuve ce mois-ci. http://surf.to/baseecho

ERRATUM

Contrairement à ce qui était précisé dans Joy n°101, p.124, le dernier patch pour Half-Life permet maintenant de jouer en réseau local IPX. Il est également possible de jouer sur la machine qui fait serveur. Bon, ça marche moins bien chez nous qu'en TCP/IP, mais l'option existe. Le coupable a été privé de HL pendant toute une soirée... OK, pendant une heure, on n'est pas des monstres non plus.

STARSIEGE TRIBES BEST OF THE BEST.



Contre toute attente, Starsiege : Tribes a été nommé meilleur jeu de l'année par le magazine online « Computer Game Strategy Plus », devant Fire Team et Dawn of aces. Le jeu doit être excellent en réseau, mais dans quel bar ont-ils été traîner lorsqu'ils ont choisi la présélection ?







ROI DÉCHU

Annonce par Activision de ce que serait Dark Reign II. Dark Reign ? Si, si, souvenez-vous. C'était le jeu de l'année dernière qui devait révolutionner le temps réel avant que Total Annihilation ne débarque en chamboulant toute la donne. Du coup, on opère un changement de cap radical. Pour affronter les géants de la 3D qui ne vont pas manquer de débarquer l'an prochain, les développeurs de DR2 comptent beaucoup sur leur tout nouveau moteur, dont l'un des plus grands avantages sera de représenter toutes les unités à l'échelle. Pour reprendre leurs propres termes ; « les tanks auront la taille de tanks, les croiseurs spatiaux de même ». Et les hamsters la taille des hamsters, que je rajoute. Cool, mais on demande à voir.

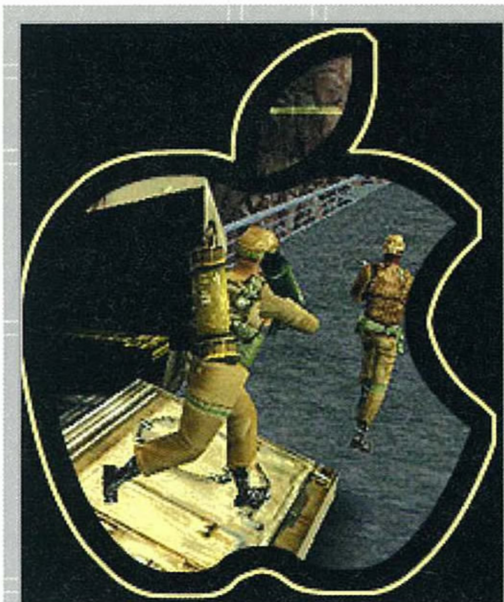
WS

HERETIC RACCOMMODÉ

Un patch pour Heretic 2 devrait sortir bientôt dans toutes vos bonnes crèmeries. Guettez-le parce que ses apports ont l'air très appétissants : huit nouvelles cartes multijoueurs, jeu en équipe en mode Deathmatch, de nouvelles skins pour Kiera et Corvus avec possibilité d'en créer de nouvelles. Du côté du jeu solo, on y trouvera un nouveau niveau de difficulté et un nouveau sort défensif. Bientôt, donc.







LE MAC BOUGE ENCORE

Réouverture de la pétition pour le portage de Team Fortress 2 sur Macintosh. Pour mémoire, Team Fortress est un mod développé pour Quake et qui introduisait le système de classes de personnages « à la jeu de rôles », ainsi que de nouvelles armes et modèles physiques. Apparemment, les auteurs, comme beaucoup d'autres, en ont eu marre de faire le portage sur des machines super-décédées. Du coup, ils se payent des pétitions pour qu'on les récompense de leur boulot de chien. Enfin, si le cœur vous en dit, allez râler au http://macfortress.quakeintosh.com/index.html

QUAKE III

Id Software a dévoilé quelques-uns des secrets de Quake III, prévu pour avril/mai. Tout d'abord, le joueur pourra reprendre dans le jeu solo la tronche de toutes les célébrités de la firme. Du marine de Doom à celui de Quake en passant par les personnalités (pas toutes, on espère...) de Wolfenstein. Le modèle physique lui aussi sera complètement redéfini et amélioré pour plus de réalisme. On trouvera ainsi des zones d'action, des blasts (de grenade ou missiles) dont l'efficacité décroîtra avec la distance. D'autre part, le grappin fera son apparition dans le paquetage basique du héros. Du côté du décor, les niveaux devraient offrir de nouvelles possibilités tout en proposant de nouveaux effets inédits dans le jeu de la firme. John Carmack a d'ailleurs déclaré qu'il comptait implémenter au moins tous les effets graphiques présents dans Unreal. Eh ben, si ça ce n'est pas une déclaration de guerre...

QUAND LA QUANTITÉ REMPLACE....

Blizzard a annoncé plus de 1,5 million de copies de Starcraft vendues de par le monde. En gros, c'est une sorte de record financièrement parlant pour ce qui est d'un jeu PC. Et on dit bravo! Voire même youpi ! Battlenet a, quant à lui, été nommé meilleur serveur de jeux online. Mais par qui ?.

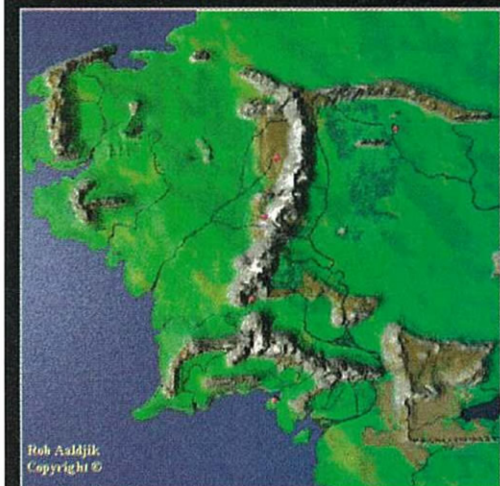
GROUMPF

Mentalement, on ne s'en remet pas chez le joueur de Warcraft moyen. Des fanatiques de ce jeu vieillot viennent de composer une musique d'inspiration héroïco-techno sur le thème de ce jeu. La chose est plus ou moins officielle puisqu'elle a été annoncée dans les news de Battlenet. Pour le moment, ce morceau au format mp3 est conservée sur le site de http://www.mp3.com/music/Techno/3242.html qui sert de démothèque à de nombreux jeunes « talents » virtuels. Dépêchez-vous d'aller le pomper avant que cela ne disparaisse dans l'oubli.

• RÉSEAU

SITH 1

Quel est le point commun entre Mankind, Middle Earth, Asheron's call, Baldur's Gate ou Ultima online, à part le fait que tous soient des jeux d'exception ? Tout simplement les sites de La Source, qui offrent des HomePages de passionnés, dédiées à chacun de ces jeux. Bon, rêvez pas, pour le moment, c'est pas là que vous trouverez une masse d'infos exclusives sur Middle Earth, les développeurs les lâchant au compte-gouttes, mais bon... Au http://lasource.net



SITH 2

Allez hop, un superbe site réalisé par les élèves de l'Institut International du Multimédia qui, malgré son appellation un tant soit peu ronflante, a l'air de conserver en son sein quelques élèves doués. Cette page est essentiellement consacrée aux jeux de stratégie de tous bords, mais surtout les temps réels, malgré le nom à forte consonance hexagonale arborée. Des news, de zolies images, bref, de tout. Au http://www.fondation.com/ouare/main.html ou au www.ouare.com

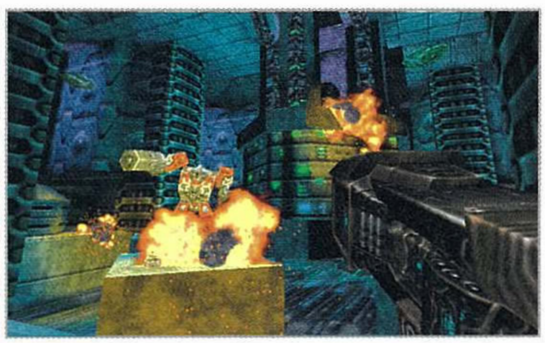


W40KOUAKE

Vous avez été nombreux à nous demander des nouvelles du kouake Warhammer 40000 (une conversion qui était en travaux). D'après le développeur, une démo de ce jeu devrait être larguée prochainement sur le site du http://q40k.stomped.com/. À suivre donc, même si on craint le pire, puisque malgré l'accord de Game Workshop avec l'auteur, Id Software a fait lettre morte quant à une session de licence dans une optique pécuniaire.

DUEL ONLINE

La sortie de Daikatana approche à grands pas : le shoot 3D de Romero (utilisant une version du moteur de Quake II) devrait sortir au mois de mai prochain en France. Pour le lancement du jeu et pour démontrer son potentiel multijoueur, les développeurs ont eu la bonne idée de prévoir une démo spéciale à venir jouable uniquement en deathmatch. Et plus : un grand concours sera organisé avec Mplayer (service de jeu online gratuit) sur cette démo. Après le concours sur Brood Wars, l'add-on de Stracraft, l'importance du jeu en réseau est bel et bien entrée dans le crâne de nos amis éditeurs. C'est pas les kouakeurs qui s'en plaindront.



ON Y A EU DROIT !

On y a eu droit, à notre fête bretonne, elle s'est organisée à Quimper le 20 février dernier et tous les Bretons du monde, y compris notre rédacteur en chef, et néanmoins ami, ont été invités à danser une gavotte. Ça s'est fait via le Net, à l'occasion de l'inauguration du premier cyber fest-noz. Pour les non-initiés, il s'agit d'une fête nocturne, dans laquelle on danse la gavotte, au son des binious sauvages.



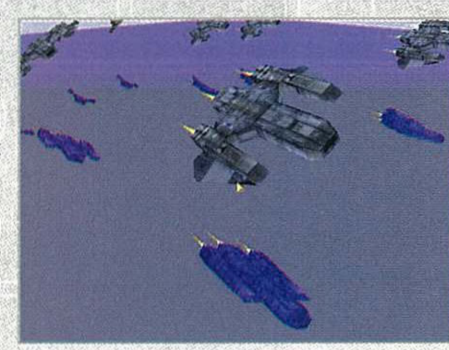
QUAIKU

Les haikus, vous connaissez ? Bon OK, ce sont des poèmes japonais régis par des règles grammaticales si simples que je serais incapable de vous dire lesquelles, de tête. Qu'importe : le site de http://www.planetquake.com/que/ recense tous ceux qui ont été composés sur Quake : « Squish / crunch, my body. I can see the floor rising. I've been fragged again ! », ou encore « Silly ducking man. He fires rockets past my legs. Die by my blaster ». De bien beaux morceaux de bravoure pour décorer les bas de nos emails.

LÉGIONS D'HONNEUR

Voilà que nous sommes menacés d'ensevelissement sous le nombre des prix décernés. Après le MILIA et ses récompenses bizarres (notamment celles attribuées au chiffre d'affaire des jeux), c'est France Télécom qui se mêle de distribuer des cyber-colifichets. Comme l'évoque monsieur pomme de terre dans le courrier des lecteurs, le Grand prix France Télécom du meilleur jeu online a été attribué à Mankind. Le prix du meilleur potentiel de jeu online, je veux bien, mais bon... Enfin, vu la composition du jury (universitaires, ingénieurs... que des vrais joueurs) et le temps qu'il a eu pour juger (1/2 heure chrono sur chaque jeu), on comprend que ces braves gens n'aient pas réalisé que le jeu n'était pas encore lancé.





GP LEGENDS

Un de nos fidèles lecteurs (nos lecteurs sont merveilleux, merci Stéphane) a attiré l'attention du très précieux Lord Casque Noir sur un site proposant toutes sortes de goodies pour Grand Prix Legends : nouvelles voitures, patches, réglages... et surtout GP Server Locator qui permet d'hoster des courses sur le Internet. Nous, du coup, on va se pencher à nouveau sur la question un de ces jours. Et vous aussi, parce qu'il paraît que le gars Stéphane, il en a marre de ne jouer que contre des Australiens...



La Page de la

HOME PAGE

IANSOLO



« L'un de nous est en trop sur ce serveur ! » C'est la Compétition Quake 2 française de Duel, un ladder 1 contre 1 francophone monté par Ozh : http://frefrafac.quakecity.net/cqfd/

Mince, les sales tronches ! Le site de Moshku rassemble quelques-unes des trombines des habitués du channel IRC #joystick : http://www.multimania.com/mokshu/

Le bien nommé Romo Sapiens a fait un site dédié à Half-Life. Au menu : guide pour créer des niveaux avec Worldcraft (super utile), conseils pour le jeu en réseau, forum… http://www.multimania.com/halflife/

Cyric s'est fendu d'Uranium 238, un site consacré à Half Life-la-star avec des maps, des utilitaires, des skins, des thèmes, des aides… http://www.multimania.com/uranium238/index.html



Peut-être le premier MOD Q2 100 % Français : le Bad Clan Mod (ou BCM). C'est un mod CTF avec des nouvelles armes, de nouvelles runes, etc. http://www.i-france.com/bazuzeus/CQFD/index.htm

The Black Page nous signale un site en anglais sur Heroes of Might & Magic 2 et 3.
La ligue nommée The Sons of the Oracle League fédère 150 joueurs dans le monde. Plus de 250 parties on déjà été jouées : http://www.altern.org/newleague

Pour ceux qui voudraient plus d'infos sur Asheron's Call, nous vous conseillons LaSource. Sur ce site,on trouve la description des espèces, des factions, des cartes, un forum, et bien sûr des niuozes, et tout ça en français : http://www.lasource.net/ac/

Le site de Dragons consacré à Heroes comprend maintenant une rubrique consacrée à Baldur's Gate : http://www.multimania.com/dragons/

Le site de Ragga propose plusieurs rubriques : rubrique FIFA, concours de replay pour tous les FIFA (98, CDM, 99) ainsi qu'un tournoi permanent sur FIFA 99. Bref, si vous aimez FIFA : http://perso.infonie.fr/ragga/

Nouveau sur le Net, le webmaster de Matos 2000 nous présente son site de tests hardwares déjà bien fourni : http://www.m2.isabel.com/

Et paf ! Les Anges de Cristal, une guilde francophone pour le très retardé Diablo II : http://www.multimania.com/cangels/

Le Pape Troll VIII et Natural Born Dragon nous signalent l'existence de leur site qui traite de l'évolution des unités et des bâtiments dans Heroes of Might and Magic. Étonnamment bien écrit. http://www.multimania.com/papetroll8/



Il parle de jeux de rôles, de sa guilde LanceDragon, de Baldur's Gate, de France Télévol et de tout plein d'autres trucs… C'est la homepage de Raistlin le ténébreux. L'adresse est : http://www.i-france.com/Raistlin .

Starcraft Zone le site francophone dédié à Mouahaha ! Starcraft : http://arcades.le-village.com/starcraft/index.html

David et Arnaud testent un par un les jeux multijoueurs, et nous font part de leurs impressions au : http://perso.club-internet.fr/dav21/rezo.htm

Uniquement réservé aux joueurs Suisses causant la France, voilà le Swiss Games Network (super français le nom, les gars). Et hop ! http://www.oxegena.com/sgn/index2.html

Loukoum a enfin compris comment ça marche, un site web. Même qu'il a ouvert le sien le 6 février, la Caverne d'Ali Pingouin et sa guilde pour Ahaha ! Mankind et sa section humour de rigole : http://perso.club internet.fr/lebouc/

La Brume nous annonce la naissance d'une des premières guildes francophones pour le futur dans très longtemps MIDDLE EARTH ONLINE. Ils se présentent comme une bande de mercenaires-assassins, rien à voir avec une troupe de jeunes hobbits ivrognes.
LES DESCENDANTS DU CHAOS : http://perso.wanadoo.fr/brume

Seb vient de créer une page regroupant les joueurs de Baldur's Gate online, histoire de trouver facilement une équipe : http://www.multimania.com/bgate/

C'est bien parce qu'on est des fans de Bernard Menez qu'on parle du site de Ced consacré à ce gros thon de Sherilyn Fenn. Détends-toi, Ced...) http://www.respublica.fr/sherilyn-fenn/

pasnet

Annonce. Référence RF451264L.
Recherche connections de type câble ou adsl sur Levallois, pour download de démos rapide. Wanadoo s'abstenir. Si tu es root chez la Lyonnaise câble et que tu as une forte poitrine, ça m'intéresse aussi.
(Gana@joystick.fr et Arctor@joystick.fr)

Jah san



Ce qui est génial à Joystick, c'est qu'on trouve toujours un spécialiste capable de répondre aux questions les plus techniques sur n'importe quel sujet. Là, j'ai un site sur une collection de sacs à vomi. Je me retourne, et qui vois-je derrière moi, Jah, maquettiste à Joystick. Par un heureux hasard, c'est justement son hobby… Et même mieux : au Japon, c'est une superstar. Ils l'appellent là-bas « Haku Tennô » (empereur de la gerbe).



Médaillé d'or au championnat du monde du jet de vomi avec 13,82 m.
Vice-champion du monde de la gerbe en couple en 96, et disqualifié en 97 pour utilisation de macédoine de légumes.
http://www.airsicknessbags.com/ ou http://www.netlink.co.uk/users/gnarly/sickbag.html

Chère Maman





LE FABULEUX SITE DE LES CARTES MOCHES

Ça a fait à peine deux jours que je suis parti dans cette colonie, et tu me manques déjà. Les gens ici ne sont pas tous très gentils avec moi. Certains me donnent des surnoms comme « la merde » ou « la pédale à gros cul ». Ce que les enfants peuvent être cruels entre eux. Enfin, hier j'ai passé la nuit à vomir le colis de bonbons que tu m'as envoyé. Pierre, le mono, avait mis des boules de mort-aux-rats dans les car-en-sac. Maintenant, ça va mieux. Les plaques sur mon visage ont presque toutes disparu et je retrouve progressivement l'usage de la parole. Cet après-midi, on doit partir en randonnée dans une grotte et les autres ont dit que j'allais y rester et que je me ferais bouffer par les écureuils parce que je suis un gland. Bon, je te laisse parce qu'ils recommencent à mettre le feu à ma valise.
Benjamin qui t'embrasse.
Site de les cartes postales moches http://perso.wanadoo.fr/html.mon-amour/

Telex……………………

Gloup, gloup, gloup ! Entartons, entartons les pompeux cornichons ! Ceci est un message de Noël Godin, porte-parole de l'internationale pâtissière. http://www.gloupgloup.com ou pour nos cousins Canadiens. http://www.dsuper.net/~aboyeur/entartistes.html

Le site avec l'adresse la plus longue du Royaume-Uni (probablement au pays de Galles). http://llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwllllantysiliogogogoch.co.uk/ (essayez de ne pas vous planter en tapant l'adresse, hein ?)

Avant de vous lancer dans le mode réseau, je vous conseille vivement de vous faire les dents sur la campagne solo. Cette remarque est assurément valable pour tous les jeux, mais pour celui-ci plus que pour tout autre : n'oubliez pas que c'est un jeu de stratégie, pas un Doom-like.

MONSIEUR POMME DE TERRE

MYTH 2 MES PÂTÉES SUR BUNGIE.NET



N'oubliez pas qu'avant de pouvoir jouer, il vous faudra vous enregistrer sur la page web de Bungie (www.bungie.net). Ça ne coûte rien de le préciser une fois de plus : ne filez votre mot de passe à personne, vous l'auriez furieusement dans l'os.

Configurez votre clavier correctement ; les touches par défaut sont aberrantes. Surtout, désélectionnez " souris directionnelle ". Cette option, pourtant cochée par défaut, est très handicapante et rend difficile la navigation sur la carte. Virez également la " barre d'état " qui masque une trop grande portion de l'écran. L'idéal est de choisir une résolution de 1024x768, pour avoir une meilleure vision d'ensemble (le zoom recule légèrement plus), d'un autre côté cela risque de ralentir votre machine si elle est faible. Or, le moindre lag vous coûtera cher, face à des joueurs expérimentés.

Votre jeu configuré, dernière formalité, vous enregistrez auprès de Bungie au www.bungie.net . En haut à droite de leur page web, cliquez sur " Register an Account " (leur site n'est pas encore traduit en français, mais ça arrivera bientôt). Remplissez le questionnaire et si, contrairement à moi, vous n'avez pas balancé la feuille volante sur laquelle se trouve votre numéro de compte, ça ne devrait pas poser de problème, même si votre anglais est faiblard. L'inscription est immédiate. Hop, démarrez le jeu, cliquez sur multijoueur, puis sur Bungie.net... C'est parti.



Le fantastique mode transhumance, mon préféré. But du jeu, convoyer des poulets.





En début de partie, choisissez vos troupes. Essayez de le faire assez vite, afin de garder quelques secondes pour cliquer sur " OK " et préparez vos groupes à l'avance. Petite remarque : quand vous choisissez vos troupes, les modifications ne s'affichent sur le terrain qu'après avoir cliqué sur " OK ".

UN BON PING SINON RIEN

L'ambiance est plutôt bon enfant sur Bungie.net, probablement parce que leur site est bondé de joueurs Mac réputés plus civilisés que nous autres barbares du PC. Juste un petit truc agaçant : ils veulent tous jouer aux deux mêmes modes (King of the Hill et Carnage) et sur la même carte (Venice). Une fois votre serveur choisi, vous vous retrouvez sur un forum de chat. Les parties en cours apparaissent en grisé, les parties encore ouvertes en blanc. Le ping de la partie y est signalé... au-dessus de 350, vous souffrerez d'un handicap. L'idéal pour un Français est en fait de créer sa propre partie : les autres Français ne devraient alors pas tarder à rappliquer, car ils auront un bon



ping sur votre partie. Si une partie proposée a un ping correcte, cliquez dessus, vous entrez alors dans un forum privé. Ici, n'oubliez pas de cliquer sur " Prêt " sinon la partie démarrera en vous laissant sur place. Une fois le jeu lancé, vous disposez généralement d'une minute, pour choisir vos troupes parmi une dizaine d'unités proposées par défaut (différentes selon la carte), et c'est souvent là que la partie se joue. Attention, il y a toujours un nombre limité d'unités pour chaque type, et les unités ne coûtent évidemment pas toutes le même prix. Suivant le mode, les bonnes troupes ne sont pas les mêmes, mais il y a des constantes :





- Évitez de choisir trop de troupes différentes. Trois ou quatre types devraient être suffisants.
- En début de partie, formez quelques gros groupes plutôt que trop de petits... le jeu qui va très vite faire dans la dentelle est rarement payant.
- Un ou deux nains sont suffisants. Un plus grand nombre est difficilement gérable.
- Les archers (ou leur équivalent mauvais, les Sans âme) ne sont efficaces qu'en très grand nombre. N'oubliez pas le pouvoir spécial des archers (lancer une flèche qui crée un mur de feu), radical pour stopper net une charge.
- Les Fetchs sont les unités ultimes ! Prenez-en le maximum, si on vous en propose.
- Les Wights (zombis explosifs) peuvent infliger des pertes définitives à l'ennemi mais à condition de bien les utiliser. Il est primordial de les séparer de votre groupe, d'entrée de jeu (sinon, l'adversaire ne se privera pas de tirer dessus pour vous faire sauter le caisson). Quand vous les faites attaquer, l'adversaire ne manquera pas de les voir venir de très loin (ils sont très lents) et de les



pasnet

Le complot



Je crois que j'ai trouvé la réponse à l'un des deux grands mystères de l'humanité. Je ne suis pas certain à 100 % de ma théorie, mais je me lance tout de même. Il semblerait qu'un complot helvéto-maçonnique tourne autour de la disparition des stylos billes à travers le monde. Voilà, maintenant je vais essayer de comprendre pourquoi la France a gagné le Mondial 98 (probablement la même explication). http://www.alphalink.com.au/~men/

Bonne route



Lorsqu'un motard de la rédaction part en vacances, la tradition Joystick veut qu'on lui offre des cadeaux afin qu'il puisse les emporter dans l'au-delà, au cas où. Parfois, des filles vont même jusqu'à leur offrir leur corps. Après délibération, le choix de la rédaction s'est porté ce mois-ci sur une trousse d'amputation datant des années soixante-dix, enfin 1870. La page des médecins antiques contient en fait une collection quasi complète de ce que Fishbone appelle maintenant son « kit de la route ». Bon voyage, l'ami !

Gougniavik

Islande. Terre de feu et de glace. Pays d'origine de Bjork Gudmunstater, plus connue sous le nom de Bjork. À propos de cette chanteuse, lansolo a eu une phrase très juste : « Cette fille, à chaque fois que je l'entends chanter, j'ai l'impression qu'elle réclame à manger. » Sachez que l'Islande est aussi célèbre pour avoir la seule femme présidente de la République, la base aérienne de l'OTAN la plus proche des pays nordiques (Keflavik), et aussi de jolis paysages. Pour faire un tour rapide de cette île, sachez qu'un inactif a créé une page de collection de cartes postales norvégiennes au http://www.vefur.is/postkort/. Tiens, je viens tout juste de remarquer que c'est un Islandais qui s'en occupe. Putain de dingue qui collectionne des cartes postales de son bled avant qu'il ne disparaisse pendant la fonte des glaces...



Telex........................

Le premier poste MP3 de voiture permet d'écouter 35 heures de musique sans interruption grâce à un disque dur de 2.1 Go. Départ de Paris : 6 h 34. Arrivée à Bordeaux à 12 h 30 pour la visite du musée de la pelle. 12 h 41 : sandwich pâté-rillettes sur l'aire de repos. Arrivée à Nice à 18 h 30. Il me reste encore 20 heures de musique sur mon poste. Je vais prendre mes pneus cloutés et faire un tour à Tomsk, en Sibérie orientale. http://www.empeg.com/main.html





Prenez l'habitude de faire apparaître et disparaître la carte stratégique (touche TAB par défaut). Elle masque un gros bout de l'écran. Par contre, il est indispensable de la consulter régulièrement.

buter avec ses archers. L'idéal est donc de profiter d'une diversion comme, par exemple, un conflit entre deux factions pour arriver discrétos au milieu avec votre bombe ambulante et faire sauter tout le monde (touche " pouvoir spécial ").

- Attention aux Sorciers (Warlocks). Ils coûtent cher et n'ont généralement le temps de tirer qu'une boule de feu, avant de se faire buter. Si vous décidez de les utiliser, positionnez un bon paquet de guerriers à leurs côtés pour faire tampon, le temps qu'ils fuient. Un investissement risqué pour les débutants.
- En mode Assassin (chaque équipe doit protéger un Baron. Dès que le Barons est mort, vous perdez. Celui qui tue le plus de barons a gagné), en mode Assassin donc, les Ghols sont redoutablement efficaces grâce à leur rapidité. Choisissez-en un maximum.
- Les chevaliers de Styx (Stygian Knights) représentent également un très bon investissement : ils sont solides et insensibles aux flèches !
- Les Compagnons (Journeyman) sont trop longs à utiliser. Oubliez-les, excepté en mode Assassin où ils pourront éventuellement guerroyer le Baron s'il est blessé.

Quelques petites remarques pour finir : les parties sont rapides, dix minutes généralement. Il est, bien entendu, possible de jouer par IP ou en réseau local, mais le site est tellement bien foutu que c'est presque se prendre la tête pour rien. Un mode très peu joué et pourtant excellent est " Transhumance ". Il s'agit de faire traverser des animaux (poulets, porcs ou esclaves) d'un bout à l'autre de la carte. Une fois arrivé au point de rendez-vous (signalé par un petit carré sur la carte stratégique et par un drapeau sur le jeu), ils disparaissent et sont comptabilisés en points de victoire. Le nombre d'animaux que vous trimbalerez est paramétrable en début de partie... Choisissez-en un maximum évidemment, pour marquer le plus de point possible. En mode Assassin, l'astuce couramment utilisée est de planquer son Baron d'entrée de jeu dans un coin perdu de la carte. La parade consiste alors à débusquer ces trouillards, avec une



patrouille d'unités rapides, en évitant autant que faire se peut les autres patrouilleurs. N'oubliez pas que le but n'est point de faire un carnage mais un assassinat... c'est très différent. Pour Last Man on The Hill, l'important est de prendre son temps. Les gagnants sont ceux qui attendent le dernier moment pour se jeter dans la fosse avec toutes leurs forces (c'est d'ailleurs ce qui rend ce mode rasant à la longue, King of The Hill est bien plus intéressant). Voilà pour le moment. Des plugs-in et de nouvelles cartes sont en cours de fabrication, nous les attendons de pied ferme... Rendez-vous dans ces colonnes, pour la suite des festivités.



Comme vous pouvez le constater, la barre d'état, en haut de l'écran, est franchement inutile. Pire, elle bouffe la vue. Virez-la !

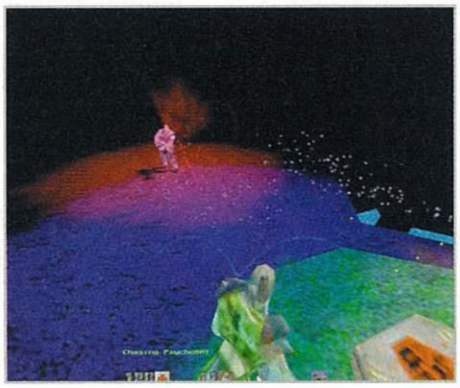


Merci à Shanje pour la mémorable trempe qu'il m'a foutue.

QUAKE II : NIGHT HUNTER

Pour continuer avec notre tour du monde des modifications gratos pour Quake II, voici un mod charmant, et même plutot exotique. Comme le nom l'indique, Night Hunter est un jeu qui se joue dans le noir le plus total.

BOB ARCTOR



Le gameplay de Night Hunter est exceptionnel, et Dieu sait s'il a été fait à partir de presque rien. Imaginez un peu le truc : on y joue dans les cartes normales de Deathmatch, avec des armes quasi-réglementaires... Sauf que tous les joueurs sont les proies en puissance d'un être exceptionnel appelé très justement " Predator ". Ben merde. Et en plus, vous ne voyez rien. Ce dernier, un gars comme vous, fruit d'une mutation génétique que la bienséance m'interdit d'expliquer ici, s'est vu doter de superpouvoirs, et a quelque peu pété les plombs. Depuis, il arpente les niveaux de Quake II en silence, en massacrant des joueurs qui ne le voient jamais. Bigre. Pour résumer tout cela, on pourrait dire que Night Hunter véhicule l'excitation d'une partie de cache-cache (bon, en tout cas, MOI ça m'excitait vers l'âge de 6 ans), mais d'une partie de cache-cache pour militaristes.

Tous les participants sont à la chasse (en fait, c'est le contraire, mais bon) d'un " Predator ", une sorte de monstre sur-armé. Si quelqu'un arrive par chance à le tuer, il deviendra Predator à son tour, et ainsi de suite. Eh oui ! On peut toucher son père.

On ne distingue que deux classes de personnages dans Night Hunter : le Predator et les Marines. Voici les quelques spécialités qu'ils possèdent et qui différencient ce mod d'un Kouake normal.

PREDATOR

Le Predator possède un skin de femelle camouflée en mode jungle. Quelqu'un devient Predator, soit au début du jeu, par exemple lorsque le Predator actuel quitte le jeu, soit lorsque il arrive à tuer le Predator. Il ne fait aucun bruit lorsqu'il court (ni lorsqu'il marche) et peut tomber de n'importe quelle hauteur sans se blesser. Il se régénère au rythme de cinq points de vie toutes les dix secondes, tout en se rechargeant avec un slug et un missile.

Le monstre est aussi équipé d'une lumière qui illumine en bleu l'endroit où il regarde. Cette lampe est beaucoup plus lumineuse que celle du marine. Par contre, sa source ne se révèle pas et le gars reste dans l'ombre à la cool. Le Predator ne possède qu'un lance-missile et un rail-gun. Il ne peut ramasser aucune armure ou munition (il regagne lentement les siennes automatiquement). Il est aussi doté d'une lunette de visée en cas de myopie avancée. Mais ce n'est pas tout. La bête a des pouvoirs spéciaux tels que la téléportation à un endroit précis qu'il aura auparavant repéré et marqué. Pareillement, on lui trouvera des possibilités de saut en hauteur très impressionantes.



MARINES

Le Marines possèdent un peu tout et rien. Son principal avantage étant de pouvoir ramasser n'importe quelle arme ou armure. Sa seule chance de pouvoir se déplacer dans le noir est bien curieusement son principal handicap : sa lampe de poche qui éclaire faiblement tout autour de lui en fait une cible parfaite. Du côté équipement, il est heureusement doté de flares qu'il peut poser dans des zones qu'il souhaite garder illuminées.

Les deux protagonistes peuvent aussi ramasser des bonus (quads ou invulnérabilité) qui leur donnent la possibilité de voir les sources de chaleur par vision infrarouge. Malheureusement, cela ne dure pas bien longtemps.

OÙ SE PROCURER TOUT ÇA ?

Le client (pas gros du tout) est à télécharger sur la homepage du mod Night Hunter au http://www.planetquake.com/nighthunters/main.html d'où sont extraites les photos de cet article. Ramassez du même coup l'onglet pour Gamespy qui vous permettra de trouver des serveurs facilement.

Toi frapper baptiste



Pete Boule, éminent membre de la rédaction au passé vigiloïde, a, lui aussi, sa HomePage préférée. Voyez-vous, lorsqu'on bosse tard le soir, on se met a déconner entre nous, on devient blagueurs. Parfois même, on se crie dessus. C'est généralement le moment qu'attend Pete Boule pour ré-endosser son uniforme d'agent de surveillance, et de nous séparer lorsqu'on s'envoie des boulettes de papier à la figure. Pete, comme tous les gens de sa profession, a suivi des stages de bagarre. Son cursus inclut aussi les aptitudes suivantes : techniques de combat aux crayons, fermeture de porte niveau 1 et 2, lancer de clef securit, paralysie au journal dans la gueule, flee-justu. En ce moment, il vise l'autorisation du port de menottes. Lorsqu'il l'obtiendra enfin (il doit repasser la théorie pour la seconde fois), il pense choisir son modèle sur la page du http://www.blacksteel.com/~yossie/hcs.html

Educations de iench



Votre chien manque de discipline ? Il se montre un poil trop amical avec votre petite amie lorsqu'elle dort ? Le problème des iench mal éduqués est une plaie séculaire. Pourtant, cet animal si intelligent (souvent bien plus qu'un enfant) ne demande qu'à s'améliorer. Que faire à part le battre avec un parpaing ? Un Américain a trouvé une solution évidente. Pour cela, il a dû remonter dans sa petite enfance, au temps où il n'apprenait pas ses leçons. Le site du http://www.jackrussells.com/funstuff/baddog.html contient plus de 100 exemples de lignes à faire recopier par votre chien, du style « je ne lèverais plus la patte sur le sphynx du bureau Empire ». Une page exemplaire.

Telex.........................

Un site pour avoir des infos sur les téléphones portables et sur les prestations des différents opérateurs.
http://www.webfaster.net/portables/

Mario, le prince de la magie, est resté 8 heures, 13 minutes sans bouger. Moi, je suis resté 5 secondes sur sa page. Pourrez-vous faire mieux ?
http://users.skynet.be/sky91952/mario.html

Incroyable comme c'est pratique, une barbe. Un peu comme une petite sacoche où l'on range ses affaires finalement. À l'abri de l'humidité et du soleil, on peut y stocker de la limaille de fer sans risque de rouille.
http://perso.wanadoo.fr/les.barbus/

Techniquement, la page est pas top, limite minable, mais mon chien et moi, on a bien rigolé.
http://perso.club-internet.fr/bafo/

Pour connaître les bonnes affaires du moment .http://www.gds.fr/justeprix/IndexFrame.htm . Des tonnes d'infos sur les bons plans Hard pour votre PC.

Quel est le point commun entre Licence IV, La Compagnie Créole, Bézu, et Début de Soirée... ? La réponse au http://www.multimania.com/topdaube/ .

Cela fait déjà quelques temps que nous avions envie de voir ce que pouvait bien avoir Microsoft Flight Simulator dans le ventre niveau réseau. À dire vrai, les simulations de vol online ne datent pas d'hier, et parmi les grands anciens, on pourrait citer l'antique série des Air Warrior (il me semble que le numéro 3 est en cours) qui a occupé les après-midi et les soirées d'hiver de nombreux passionnés de l'aviation célibataires. Toutefois, il fallait bien avouer que le moteur graphique de ce dernier était dénué de toute fioriture. Aussi, avec l'apparition des nouveaux jeux de combat, il était clair que l'allure de la guerre aérienne online allait changer de visage. Voici quelques petits conseils tactiques en vrac, afin de pouvoir peindre vos premières victimes au bas de votre cockpit.

BOB ARCTOR

COMBAT FLIGHT
TOUS EN LIGNE





RENDONS À CÉSAR

Pour jouer à Combat Flight Simulator en multijoueurs lorsqu'on ne connaît pas grand monde ou qu'on n'a pas l'ombre d'un ami, rien de plus simple. L'Internet Gaming Zone est là pour vous en fournir. Après une installation exemplaire (il fallait au moins ça) et très rapide, on va se balader dans les salles de jeux consacrées au nouveau simulateur de Microsoft. Ces dernières se subdivisent en jeux de plusieurs types : le vol libre et les parties avec un score comptabilisé sur la zone. Malgré le succès relatif que rencontre ce genre de jeu face à des titres grand public comme Starcraft, la moitié des salles est remplie. Pour jouer, on procède ainsi : on trouve une place vacante, on clique sur Join, puis sur OK, et Combat Flight Sim' se lance tout seul comme un grand. Après cela, il ne reste qu'à choisir un avion et un camp si le mode de jeu en équipe a été sélectionné.

RENDEZ-VOUS DANS LA ZONE

Sur les salles de vol libre, l'anarchie aérienne règne en maître. En fait, tant mieux car cela donne lieu à quelques spectacles surprenants et même parfois de qualité. On y voit les choses les plus bizarres comme un affrontement entre un X-wing et une poubelle de taille familiale. Joueurs sérieux, s'abstenir. En gros, dans ce genre de jeu complètement ouvert, on pourra faire ses premières armes avant de se lancer dans des trucs plus sérieux, ou, comme tant d'autres, se servir de l'endroit comme zone d'essais d'appareils expérimentaux. Pour les débutants ou ceux qui ont tout de suite voulu jouer en réseau avant de finir l'une des campagnes solo, coup de bol, tout commence en l'air. En effet, à part pour des figures de style, il n'est nul besoin de savoir atterrir ou décoller. En gros, le jeu est très simple et on n'aura pas non plus l'obligation de connaître les tableaux de bord par cœur.

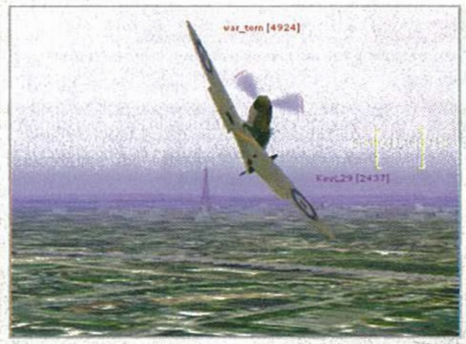


PETITES TACTIQUES MESQUINES

Dans la liste du matériel indispensable pour une partie réseau de CFS, on dénombre, excepté un ventilateur dirigé sur la tronche, un CD-Rom du jeu et un joystick trois axes. Je me permets d'insister lourdement sur ce dernier point : toute victoire non due à la chance du débutant passera par la bonne maîtrise de l'axe de lacet (ou comme aime à l'appeler Ivan, l'axe de torsion). En gros, pour vous expliquer rapidement, il est très rare que vous arriviez à placer votre appareil sur une ligne vous permettant de poser votre collimateur sur un ennemi. Dans ce cas, un petit coup sur l'axe de lacet vous permettra d'ajuster précisément votre tir. Idem lorsque vous vous approcherez un peu trop près de la surface de la Terre à grande vitesse : il sera parfois plus aisé de jouer sur cette orientation, pour vous redresser un minimum à basse vitesse, que de tirer comme un fou sur votre manche à vous en décrocher la gueule et celle de l'avion.

VOUS SORTIR DES ENNUIS

Pour éviter de vous retrouver avec un ennemi dans vos six heures, il n'y a pas trente-six solutions : servez-vous de la flèche orientatrice. Comme beaucoup, je trouve que l'utilisation de cette aide gâche un peu le plaisir du jeu (d'autant plus que les vues latérales et arrière sont aisément accessibles avec le coolie-hat du joystick). J'aurais tendance à ne pas l'utiliser, mais il faut faire la part des choses et se dire que même si vous vous la jouez loyale, vous demeurerez désavantagé face à un adversaire n'ayant pas ce genre de remords. Du coup, ayez toujours un coup d'œil sur cette sorte de petit cône vert vous indiquant la position de l'ennemi visé : prenez garde à ce que jamais il ne pointe vers vous, car cela signifierait que l'adversaire est directement dans vos six heures.

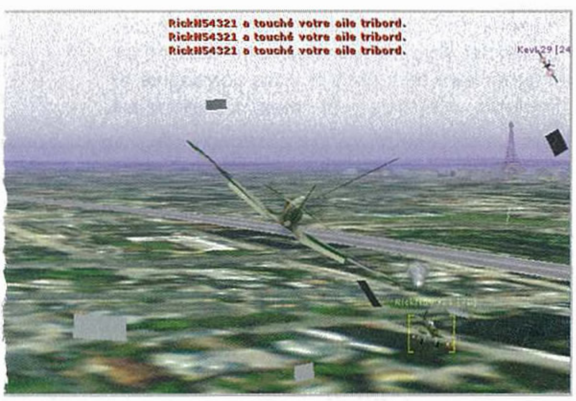


SPIRALE INFERNALE

Dans ce genre de jeu, on trouve toujours le cas école dit de la " spirale infernale " (ne cherchez pas une origine historique à ce terme, je viens de l'inventer) qui arrive lorsque deux adversaires se visent l'un l'autre et cherchent à se mettre dans le dos de l'un, et réciproquement. Du coup, pendant deux plombes, on tourne autour en restant sur un même axe, et il ne reste qu'aux adversaires externes à votre conflit de vous abattre comme des lâches. Pour sortir de cette engeance, il faut casser le rythme : bien souvent, tenter de virer

SIMULATOR





de l'autre côté ne sera pas une action assez rapide pour éviter que l'adversaire ne se glisse dans votre dos, suivant l'avion choisi. Le meilleur moyen consiste à réduire le rayon du virage en mettant les gaz à zéro et/ou en mettant quelques crans de volets. Face à un amateur, cela permettra de le " rattraper " et de faire feu dessus.

PIEGE À CONS

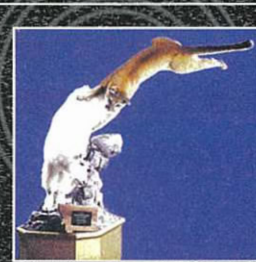
Ça y est, on vous tire dessus, et vous avez un pot de glu à vos trousses. Examinons donc vos options : il ne faut pas rester plus de quelques secondes en trajectoire réctiligne car cela donnerait à l'ennemi le temps de vous couper les ailes, voire même plus. En gros, la figure qui vous permettra de vous tirer de ce pétrin dépend grandement de votre vitesse. Sur certains avions très puissants (de type P-51D Mustang ou P-38 Lightning), vous pourrez entamer l'ébauche d'un looping, pourvu que vous ayez assez de vitesse pour éviter de décrocher la tête vers le haut, vous laissant momentanément immobile dans les airs, à la merci de tous. En fait, cette figure est surtout indiquée lorsque vous avez un ennemi dans votre proximité immédiate ou lorsque vous tournez dans des films de type Top Gun. Pour les adversaires qui se trouvent un peu plus loin, on pourra tenter de les semer, soit en plongeant afin d'augmenter la vitesse rapidement, soit en entamant un virage à 120 degrés très serré, à la limite du voile noir et du décrochage. Au début du virage, vous déploierez le plus de crans de volets possibles (Touche F5) et réduirez la vitesse à zéro (Touche F1) afin de " braquer " plus efficacement. Aux deux tiers de la manœuvre, remettez-vous en configuration lisse et augmentez à nouveau les gaz au maximum. Cela vous permettra généralement de vous positionner tête-bêche avec l'ennemi (généralement visible avec la vue vers le haut). Des tas d'avions disposent d'un régime de guerre ou d'une injection de carburant apte à faire tourner leur moteur à un régime plus élevé. N'hésitez pas à en profiter lors de ces manœuvres (Touche F10).

POURSUITE

Lorsque vous êtes le chasseur, toute la difficulté consiste à aligner une cible dans votre collimateur et la conserver aussi longtemps que possible afin de lui tirer quelques rafales de plomb dans le derrière. La règle de toute poursuite est assez simple : plus vous êtes près, plus vous aurez de chance de vous faire semer. Parallèlement à cela, plus vous serez loin, plus il vous sera malaisé de viser correctement. Ce serait un peu facile que de conseiller de garder une distance idéale. Coup de bol , il est beaucoup plus facile de jouer sur les gaz afin de maintenir une vitesse relative constante avec la cible. Là aussi, jouez avec les gouvernes et n'hésitez pas à réduire vos gaz au minimum pour ne pas perdre l'ennemi de vue. Si jamais la cible arrive à passer un peu en dessous de vous tout en évoluant sur un axe parallèle, et que vous devez ralentir absolument, sortez ce que vous pouvez (train d'atterrissage, volets, régime a 0 %) tout en opérant une petite ressource. Cela devrait rétablir l'équilibre.

pasnet

Dead minou





Que faire lorsque l'on veut commencer une collection d'animaux morts ? Les tuer soi-même ? Arpenter les routes avec un 30 tonnes ? Ou demander à un copain taxi (ou chauffard) de ramasser tout ce qu'il écrase ? Parfois, il suffit d'un rien pour commencer un amoncellement de bestioles décédées. Moi, ce fut un buffle nord-américain que j'ai retrouvé au bord de l'A86. La gendarmerie (qui enquête encore) m'a affirmé qu'il essayait de traverser avec un bâillon sur les yeux. Enfin, l'important est que j'ai pu garder sa tête. D'autres animaux morts au http://www.taxidermy.net/art/index.html

Allô

À l'instar de Marilyn Monroe, qui a lancé la mode de la pétasse blondasse, Natalie Wood a créé le courant de la brunasse noyasse. Le site du http://www.mindspring.com/~christopherappel/natalie.htm est un véritable autel consacré à la star hydrophile. À propos, qui se souvient encore des films qu'a bien pu tourner Natalie Wood ? Faisons un rapide sondage. Fish : « Faut plus demander, à cette heure-ci ». Pomme : « Aucune idée, je sais même pas qui c'est. » Bob : « C'est pas la conne qui s'est noyée ? » Qu'importe. De toutes les façons, il est toujours bon de savoir que cette page existe.



Le petit voyage

Le site du http://www.kaleidoscopesusa.com/ rassemble plein d'images de kaléidoscopes, mot scientifique signifiant « bouts de verres colorés dans l'œil », encore surnommé par divers comités scientifiques « le L.S.D. de l'enfant ». Le seul problème, c'est que les images sont fixes. Du coup, on a l'impression de visiter une église dont les vitraux auraient été désignés par un membre du clergé un rien camé. Seule solution, avoir un moniteur tournant sur l'axe de tangage, ou beaucoup d'imagination.



Telex........................

Collection d'étiquettes de bananes au http://www.geocities.com/NapaValley/1813/bana.htm

Au http://www.geocities.com/Area51/Vault/6934/mikey3.html on peut enfin voir le vrai visage d'un Trekkie.

Que d'évolutions pour Mordor2. Changement de nom, changement d'éditeur, suivi d'un relookage complet, on approche de la version finale.

KIKA

INFINIT

Voilà un petit moment que je ne vous avais pas bassiné avec Mordor2. Vous pensiez sans doute qu'il était passé à la trappe une fois Baldur sorti, jeté comme un vieux jouet pourri. Eh bé non ! Pas du tout ! Je suis fidèle. Je vais encore vous casser les oreilles avec. Mais c'est pour votre bien.

La version que je vous avais présentée il y a déjà quelques mois s'appelait alors Mordor2. Depuis, beaucoup de choses ont changé. La petite équipe de développement dirigée par David Allen s'est trouvée un tuteur plutôt intéressé. Interplay a décidé de diversifier son catalogue en la prenant sous son aile. Vbdesigns n'en a pas chopé pour autant la grosse tête en dépensant son savoir-faire dans des technologiques hors de prix. Ils ont tenu bon la barre de leurs envies. Leurs priorités n'ont pas changé d'un iota.

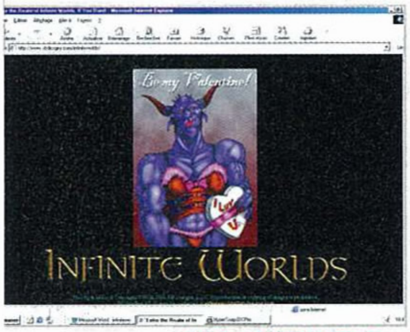
Infinite World n'est pas un jeu destiné à rester la propriété d'un seul, faisant chèrement payer le droit d'entrer dans son monde. Le but de l'équipe de développement et son rêve sont que chacun s'approprie sa création. En dehors de la note téléphonique, vous ne paierez qu'une seule fois le droit de jouer au jeu. Après cela, libre à vous de le modeler selon vos fantasmes. La dernière version devrait permettre aux moins doués d'entre nous de créer leur serveur et d'accueillir jusqu'à 16 joueurs pour les mieux équipés en matos. Vous deviendrez presque chef d'une cyberfamille prête à sauver, protéger et aider ses membres.

Dans la version actuelle, on retrouve un peu de cette ambiance chaude. Un chat en temps réel permet de se livrer aux joies de la discussion et de revoir ses compagnons du bout du monde. Très pratique pour demander de l'aide une fois qu'on est mort, il offre de passer le temps en attendant qu'une bonne âme récupère votre corps. Il y a vraiment une très bonne ambiance. Les hackers y sont rares car ils sont tout de suite refoulés par le maître du serveur. La fenêtre de jeu est encore petite. Mais vous évoluez dans un environnement entièrement en 3D accélérée. Le moteur est pas top, top. Les monstres se payent les murs, les camarades passent au travers des portes. Mais bon, petit à petit, l'oiseau fait son nid, comme on dit chez moi. Ce jeu est un peu l'enfant de tous les joueurs qui y participent. Ils l'ont vu naître, et puis se développer au fur et à mesure des versions, toujours pour leur plus grand plaisir. Infinite World autorise le jeu solo, mais franchement, son intérêt est très limité. Se balader dans les cinq premiers niveaux d'un donjon plein de monstres, sans compagnie ni animation, c'est une petite mort. Le réseau est l'idéal. Vous sentez une communauté s'agiter autour de vous, et vous y participez en descendant à plusieurs dans certains niveaux trop hards pour un seul perso. Alors, n'ayez pas peur d'essayer. Les gens sont sympas, même s'ils ne parlent pratiquement qu'anglais.

LES SITES

LE SITE DE VBDESIGNS

http ://www.vbdesigns.com/infiniteworlds.



La version à downloader est un peu lourde pour les notes téléphoniques. La première version de base à télécharger est de 46Mo. Le patch à appliquer est de 23Mo. Un tableau de bord vous donne les dernières infos sur l'évolution de la bêta suivante.

LE SITE DE XCALIBARR'S REALM

http://infiniteworld.iplaygames.com



Voilà un site qui éclaircira les idées des plus démunis des explorateurs. Vous y trouverez des aides, les cartes des niveaux, la liste des serveurs et la description plus complète des objets,

LE SITE DE YEMAC

http://members.tripod.com/~yemac/monitems.htm

Ce site donne la liste de tous les monstres se baladant dans Infinite Worlds. L'intérêt d'un tel site ? À chaque monstre correspond un objet obtenu lors de sa mort.

LE SITE DE NEBULA

http://www.geocities.com/Area51/Nebula/4390/index.htm.

Vous saurez tout de la manière d'importer son portrait et de le faire coller au personnage que vous voulez créer.



Les niveaux sont pas mal enchevêtrés. On passe très vite du 3 au 1, et du 1 au 3, sans s'en rendre compte. Malheur aux étourdis. Les créatures ne les rateront pas. Il fait bon alors d'avoir des potes sympas prêts à récupérer votre cadavre et à financer votre résurrection. Entretenir de bonnes relations avec son voisinage est la première loi à suivre dans Infinite Worlds.

E WORLDS

LE FUTUR D'INFINITE WORLDS

Tandis que j'écris ces lignes, de l'autre côté de l'océan, des petites mains besogneuses travaillent à construire une nouvelle version. Le patch sera certainement sorti quand vous lirez ceci. Alors voici quelques photos, pour vous donner une idée de ce que vous irez pêcher.









Comme dans tout bon jeu de rôles, la maison de la guilde est l'endroit principal où vous pourrez soulager vos maux. On vous y soigne gratis, et, si vous êtes gentil, vous aurez droit à du matos.











Pour l'instant, il n' y a pas encore beaucoup de portraits, mais déjà, ils montrent une liste assez complète des races qui peuvent être choisies. Yétis, ogres, Saris, chacun possède son domaine de prédilection.



Pour lancer le jeu multijoueur, allez dans Option, choisissez multiplayer. Vous devez être connecté au Net. Faites Query après avoir rentré l'adresse de serveur principal 209.216.63.212 :1048.

aAT® L'informatique à vos côtés OK !

3615 AATDIRECT (2,23 F/m)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

CARTES GRAPHIQUES & 3D

ASUS

	Prix F TTC
V3400TNT Riva TNT, AGP, 16 Mo	795
V3400TNT Riva TNT, AGP, 16 Mo + sortie TV	890



ATi ATi 3D

3D Charger Rage IIC, AGP, 8 Mo (bulk)	295
ATI **XPERT@Work AGP**	
3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	465
ATI **XPERT 98**, AGP, 8 Mo (bulk)	460
ATI **XPERT@Play AGP**	
3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	530
ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo (bulk)	530
ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo SGRAM	590
ATI **XPERT@Work AGP**	
3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	630
ATI **XPERT@Play AGP**	
3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	695
ATI **All-in-Wonder Pro AGP,** 3D Rage Pro	
4 Mo ext. 8Mo **Acquisition video 2D et 3D**(bulk)	1 060
XPERT 99 Rage 128 VR, AGP, 8 Mo	590
XPERT 128 Rage 128 GL, AGP, 16 Mo	845
Rage Magnum Rage 128 GL, AGP, 32 Mo	1 090
Rage Fury Rage 128 GL, AGP, 32 Mo + sortie TV	1 190

DIAMOND MULTIMEDIA PROMO

	Prix F TTC
MONSTER 3D PCI 4 Mo (sans jeux)	460
MONSTER 3D PCI 4 Mo + JEUX	490

CREATIVE CREATIVE LABS

RIVA TNT AGP, 16 Mo	995

3D Blaster Voodoo2
12 Mo + 4 JEUX
935 F TTC



POWERED BY matrox

MYSTIQUE G200 SD,
8 Mo sans sortie TV (bulk)
650 F TTC

	Prix F TTC
MYSTIQUE G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo(bulk)	790
MILLENNIUM G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo(bulk)	790

CARTES SON

CREATIVE CREATIVE LABS

	Prix F TTC
SOUND BLASTER PCI 128 (bulk)	350
SOUND BLASTER LIVE VALUE (bulk)	590

CARTES MERES

ASUS

P2L-M-ATX 440 EX AGP, 100 MHz, Slot 1, Chip audio OPL-3 SA3, Pentium II NOUVEAU	775
P2L97-ATX 440LX AGP, Slot 1, Pentium II	775
P2B-ATX 440BX AGP, 100 MHz, Pentium II	1 030

GIGABYTE



GA-686LX3-ATX-440LX, AGP Slot 1, Pentium II	585
GA-6EM - Micro ATX	550
GA-686BA-AT 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	775
GA-686BXC-ATX 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	755

Shuttle

hot - 591P, AT, VIA socket 7 AGP 100 M Hz	460
hot - 661P, ATX, 440 BX SLOT1 AGP 100 M Hz	725

PROCESSEURS & MEMOIRES

Merci de nous consulter, mise à jour des prix tous les mardi.

CARTES RESEAUX

3Com

	Prix F TTC
ETHERLINK III	
3C 509B-TPO ISA, bulk	390
3C 509B-COMBO ISA, bulk	590
FAST ETHERLINK XL	
3C 905BTX-NM PCI, 10/100, bulk	490

D-Link

CARTES ETHERNET GARANTIE à VIE

FAST ETHERNET	Prix F TTC
DE-220 PCT, ISA 16 bits PnP BNC / RJ45	130
DE-530 CT, PCI PnP BNC / RJ45	195
DFE-500 TX, Fast Ethernet PCI 100Mbps	289

JOYSTICKS

Microsoft

	Prix F TTC
Side Winder	190
Side Winder GamePad	210
Side Winder force feed back Pro + 2 jeux	990

Saitek

Cyborg 3D Paddle numérique (programmable)	350
Cyborg 3D Joystick numérique (programmable)	350
X36-Joystick+manette de gaz (programmable)	950

R4- Volant à retour de force
(Force Feed Back)
1 150 Prix TTC



NOUVEAU

CARTES CONTRÔLEUR

adaptec

	Prix F TTC
AVA-1505 VAR Bulk	380
AVA-1505 VAR Kit	430
AHA-2940A ULTRA PCI Master Kit	1 690
AHA-2940A ULTRA PCI (version bulk)	980
AHA-2940 ULTRA wide PCI Master Kit	1 950
AHA-2940 ULTRA wide PCI (version bulk)	1 290
AVA-2940U2W Ultra 2 Wide ScSi PCI NOUVEAU	2 490

DISQUES DURS



Seagate

3,2 Go Ultra DMA ST33210A 4500t/m
840 F TTC

	Prix F TTC
4,2 Go Ultra DMA 4500t/m	850
4,5 Go Ultra DMA 7200t/m	1 020
6,4 Go Ultra DMA 5400t/m	1 045
6,5 Go U-DMA Pro 7200t/m	1 160
8,6 Go Ultra DMA 5400t/m	1 195
9,1 Go Ultra DMA 7200t/m	1 350
10 Go Ultra DMA 5400t/m	1 395
4,5 Go Ultra SCSI Medalist Pro 7200t/m	1 660
4,5 Go Ultra Wide SCSI Barracuda 9LP 7200t/m	2 890

SAUVEGARDES

LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 ATAPI
IMATION
Interne, 120 Mo et 1,44 Mo
595 F TTC

	Prix F TTC
LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 Externe, Port //, 120 Mo et 1,44 Mo + 3 disquettes vierges 120Mo PROMO	790

iomega



ZIP ATAPI 100 Mo, Interne + 1 disquette 100 mo ZIP gratuite	790
ZIP SCSI 100 Mo, Interne	990
ZIP Port // 100 Mo, Externe	990
ZIP PLUS 100 Mo,Externe SCSI et Port //	1 390
JAZ 1 GO SCSI, Interne, Externe	2 290
JAZ 2 GO SCSI, interne	2 990

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de mars 1999

aAT se réserve le droit de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf erreurs ou omissions typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08

joy-0399-1/2

aAT® L'informatique à vos côtés OK !

3615 AATDIRECT (2,23 F/mn)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

MONITEURS

PHILIPS



Modèle	Prix F TTC
15" 105S 1024x768 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24	1 390 F TTC
17" 107S, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24	2 550
19" 109S, 1600x1200 à 75 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	4 990
15" 105MB, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,28/0,24	1 790
17" 107MB, 1280x1024 à 60 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	3 450
17" Brilliance 107MP, 1600x1200 à 72 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 NOUVEAU	4 580
19" Brilliance 109MP, 1600x1200 à 75 Hz, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95 NOUVEAU	6 125

garantie 3 ans dont la 1ère année sur site



SONY

15" Multiscan 100ES
1024x768 à 85 Hz
pitch 0,25, Trinitron TCO 92
1 790 F TTC

Modèle	Prix F TTC
17" Multiscan 200ES, 1280x1024 à 65 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 92	3 090
17" Multiscan 200GST, 1280x1024 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95	3 890
19" Multiscan400PST, 1600x1280 à 75 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95	6 590

Les gammes ES,GS,AS et PS sont garanties 3 ans dont 1 an sur site

Panasonic



15" E50i,
1024x768 à 75 Hz, pitch 0,28
1 390 F TTC

Modèle	Prix F TTC
17" PanaSync E70, 1280x1024 à 65 Hz pitch 0,27	2 790
17" PanaSync SL70, Tube court, 1280x1024 à 60 Hz pitch 0,27 TCO 95 NOUVEAU	3 190
19" PanaSync SL90, Tube court 1600x1200 à 75 Hz, pitch 0,25 TCO 95	5 750

garantie 3 ans sur site

LECTEURS CD-ROM et GRAVEURS

	PRIX F TTC
ACTIMA 40X ATAPI (bulk) NOUVEAU	320
LEOPTIC 40X ATAPI (bulk)	320
MITSUMI 32X ATAPI (bulk)	305
CREATIVE 36X ATAPI (bulk) PROMO	310

LECTEUR/GRAVEUR

MITSUMI CR 4801 TE 4X8X , Atapi, + Logiciels WinOn CD	1590

LECTEURS/GRAVEURS/RÉINSCRIPTIBLES

PHILIPS 2x/2x/6x Atapi, + Logiciel (bulk)	1 590
PCA-460RW 4x4x16x Atapi + Logiciel NOUVEAUTE	2 290
YAMAHA CRW-4416E 4x/4x/16x Atapi, + Logiciel	2 690
CRW-4416S 4x/4x/16x SCSI, + Logiciel	2 690

MODEMS

Kortex

	PRIX F TTC
Novafax 56K V90 vocal plus	690
Kaptix 56000 V90 2 Mo	1 150
Kortex Melvox 56000 4 Mo	1 490
Novafax Numeris 128 000 et RTC 33 600	1 690

OLITEC — Self Memory 33.600 790 F TTC

	PRIX F TTC
Self Memory 56.000 E-Mail	950
Phone Self Memory II 56.000	1 090
SmartMemory "Pro" 56.000	1 220
Carte PCI 56K NOUVEAUTE	420

USRobotics — **3Com**

	PRIX F TTC
Carte Sportster ISDN TA	490
Boîtier 56K Fax Modem	760
Boîtier 56K Message Modem X2 et V.90)	990
Boitier Message Pro 56K	1 120
Carte PCMCIA 3 Com-Megahertz 56K Global Modem	1 250

CD-R/CD-RW

TRAXDATA

	PRIX F TTC
CD-R TXS074S (en pochette) inscriptible 650 Mo 75 mn **Boîte de 10**	90
CD-R TXW074 (en boîte cristal) inscriptible 650 Mo 75 mn **Boîte de 10**	95
CD-R TXW080 80 mn **Boîte de 10**	150
CD-RW CDRW074 650 Mo SILVER Réinscriptible 1000 fois	49

TDK

	PRIX F TTC
CD-R TDK inscrip. 650 Mo 74 mn **Boîte de 10**	99
CD-R OEM 80 mn **Boîte de 10**	135
Disquette IOMEGA Zip 100 Mo	89
Disquette IMATION Zip LS-120 Mo	89
Disquettes SONY ou TDK 1,44 Mo **Boîte de 10**	20

IMATION

Mini cartouches (garantie à vie) **A l'unité**

	PRIX F TTC
Travan 3M TR-1, 400/800 Mo Natif/compressé	120
Travan 3M TR-3, 1.6/3.2 Go Natif/compressé	150
Travan 3M TR-4, 4/8 Go Natif/compressé	189

LECTEURS de DVD
Suivant disponibilité

CREATIVE CREATIVE LABS

	PRIX F TTC
Sound Blaster PC-DVD Encore Dxr5, Lecteur 5x/32x - DVD-ROM/CD-ROM, carte MPEG - 2 + 2 jeux + 1 titre DVD	1590
Lecteur DVD 5X/32X ATAPI NOUVEAUTE **Suivant disponibilité**	N.C.
PHILIPS Lecteur DVD RETAIL 5X/32X ATA	N.C.
Lecteur DVD 4X/24X ATAPI (bulk)	N.C.

HAUT-PARLEURS

ACTIFS ET BLINDES

	Prix F TTC
SP - 696 Son stéréo 2 HP 120 W pmpo	149
3D - 102 Son 3D 2 HP satellite + 1 caisson de basses 500 W pmpo	390

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

ACS- 43 2HP 2x5W(RMS)	349
ACS- 45.1 2 Sat-6 W +1caisson en bois 20W RMS NOUVEAU	590
ACS- 48 Power Cube Plus **3HP 20W** + 40W (RMS)	1 250
ADA-305 USB Dolby Pro Logic 2HP 20W +1 Caisson de Basses 20W (RMS) NOUVEAU	1 350

NOUVEAUTE

TATUNG



	PRIX F TTC
C5D 15" 1024x768 70 Hz Pitch : 0.28 Digital	990
C5BT 15" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.28 Digital TCO 95	1 150
C7T 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital	1 680
C7TT 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital TCO 95	1 790
C9N 19" 1600x1200 75 Hz Pitch : 0.26 Digital TCO 95	3 390

POINTS DE VENTE aAT

aAT	BORDEAUX/MERIGNAC	156, av. de la Somme	33700		Tél. : 05 56 13 13 14	Fax : 05 56 34 81 63
aAT	DIJON	6, bd Clémenceau	21000		Tél. : 03 80 72 01 32	Fax : 03 80 72 02 03
aAT	LYON	22, av. Jean Jaurès	69007	Métro : Saxe-Gambetta	Tél. : 04 78 58 53 58	Fax : 04 78 58 51 80
aAT	NANCY	72, rue Raymond Poincaré	54000		Tél. : 03 83 94 09 64	Fax : 03 83 41 49 11
aAT	PARIS	40, bd Haussmann	75009	Stand aAT Galeries LAFAYETTE	Tél. : 01 53 21 01 60	Fax : 01 42 82 08 68
aAT	RENNES	105, av. Henri Fréville	35200		Tél. : 02 99 41 91 11	Fax : 02 99 41 92 65
aAT	SUPERSTORE PARIS	206 - 210, bd de Charonne	75020	Métro : Philippe Auguste	Tél. : 01 44 93 88 00	Fax : 01 44 93 88 08
aAT	SUPERSTORE TOULOUSE	2, av d'Atlanta	31200		Tél. : 05 61 61 60 88	Fax : 05 61 61 60 80

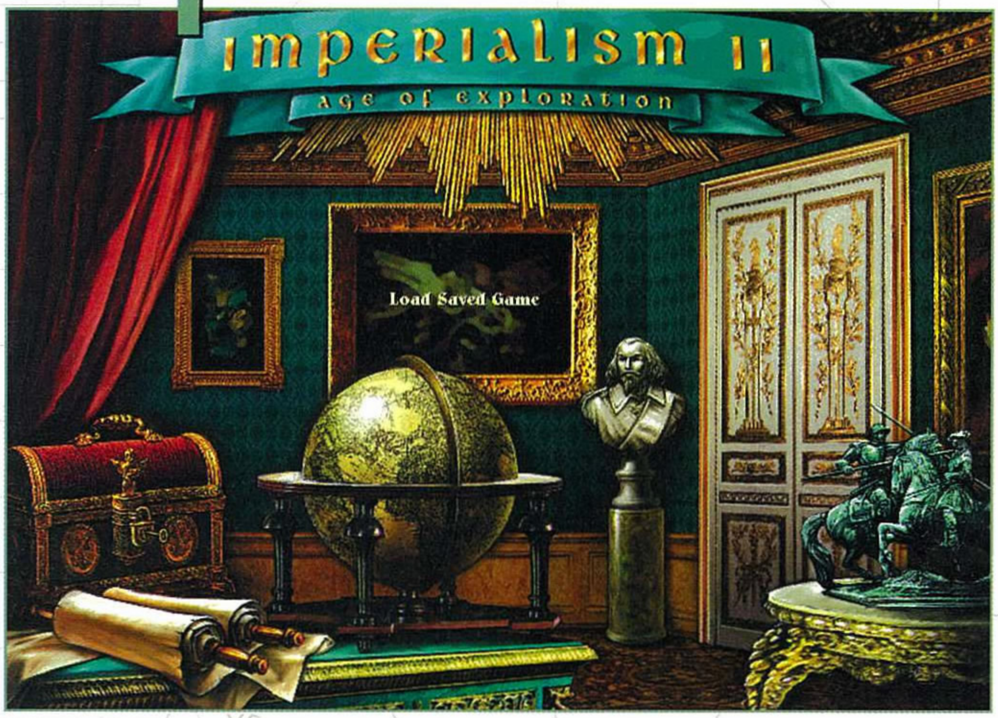
Fermeture le lundi (sauf aAT Galeries Lafayette)
Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de mars 1999

SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08

IL FAUT BIEN AVOUER QUE DEPUIS ANNO 1602 ET, BIEN PLUS LOIN, COLONISATION, ON N'AVAIT PLUS TROP RIEN À SE METTRE SOUS LA DENT DANS LE CIV-LIKE. HEUREUSEMENT, VOICI LE RETOUR D'UN OUTSIDER POURTANT PEU ATTENDU.



Imperialism II



▲ Un look volontairement vieillot. On se croirait à Versailles.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	CIVILIZATION-LIKE
ÉDITEUR	S.S.I. ÉTATS-UNIS
DÉVELOPPEUR	FROG CITY
TEXTES ET VOIX	VO
SORTIE PRÉVUE	AVRIL 99

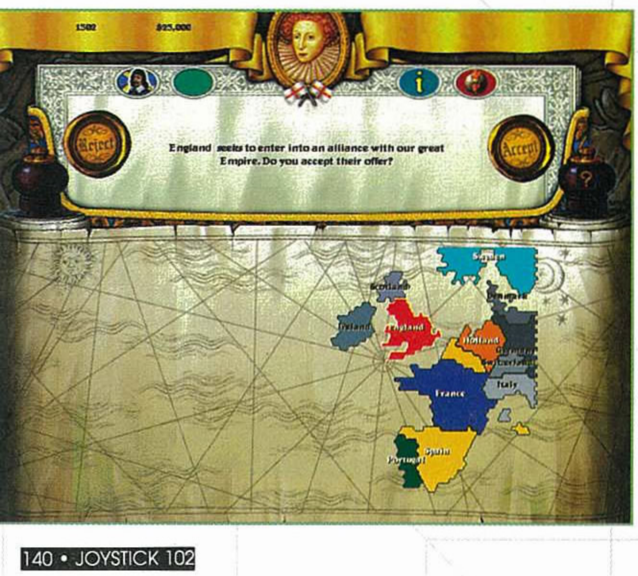
Lorsqu'il est sorti, Imperialism se présentait comme une alternative intéressante à Civilisation ainsi qu'à Settlers, en toutefois plus simpliste. Reprenant les idées et le principe d'un terrain en deux dimensions que le joueur découvre au fur et à mesure, Imperialism se voulait la plus grande simulation à destination des bâtisseurs d'empire en herbe. Comme dans tous les jeux de ce genre, on devait développer des terrains de natures diverses (champs, mines, bois), pour en extraire des ressources. L'un des apports majeurs de ce titre, face à ses concurrents, étant des phases de combats bien plus détaillées ainsi que des phases de diplomatie et de commerce. Malheureusement, toutes ces bonnes idées tombaient un peu à l'eau, à cause d'une interface plus que mal foutue et d'une gestion de plus en plus lourde des nombreuses unités générées au fil des ans. Pire encore, le nombre des actions à accomplir à longue échéance devenait beaucoup trop élevé et nuisait gravement au plaisir du jeu.

■ Des tas de nouveautés...

Les apports d'Imperialism II sont assez nombreux. Outre une résolution graphique du terrain et des unités bien plus fines, on pourra découvrir une cinquantaine d'unités s'upgradant au cours des ans et résumant un demi-siècle d'humanité. Les options diplomatiques et commerciales internationales sont très développées et constitueront une phase à part entière du jeu, puisqu'un écran concernant les offres et les demandes faites par les différentes nations apparaîtra au début de chaque tour, permettant aux adversaires de se faire du beurre en spéculant ou en privant les autres nations de ressources indispensables.

■ Histoire du monde

Se déroulant quelques siècles avant Imperialism, Imperialism II apporte, contrairement au premier volet, un certain réalisme historique. Pour preuve, on pourra jouer sur une carte réaliste comprenant le nord de l'Europe et allant jusqu'au Nouveau





▲ Les graphismes sont plus fins que dans le précédent volet, mais demeurent classiques.

◀ Écran d'événement diplomatique : ici l'Angleterre joue les suce-boules.



monde. On y trouvera, à la manière de Civ., des adversaires personnifiés par des personnages historiques qui possèdent, eux aussi, des humeurs, des envies et des manières d'agir fort différentes. Par ailleurs, Imperialism II fera aussi le forcing sur les phases de diplomatie plus que jamais indispensables pour gagner. Ainsi, par exemple, il ne sera pas aussi simple que cela d'envahir ses petits voisins en fourbe. En effet, il est vraiment conseillé de faire une déclaration de guerre, histoire de ne pas passer pour le führer du coin. Autrement, les nations auront une certaine propension à vous éviter, voire à se liguer toutes contre vous, en omettant, elles aussi, les phases diplomatiques.

Relook

L'interface d'Imperialism II apparaîtra comme un véritable cadeau, à ceux et celles qui ont eu la malchance d'aimer le premier volet. En effet, tout a été relooké et on arrive enfin à comprendre ce qui se passe. Les repères de changements d'écran sont faciles à trouver tout comme les ordres pour les unités, ce qui constitue un grand bol d'air par rapport au semi foutage de gueule d'Imperialism. Le graphisme a évolué tant dans les écrans que sur le terrain ou les unités. Chouette, qu'on se dit.

Zone d'ombre

Comme à l'accoutumée, il faudra se balader dans les régions, pour que le voile noir des zones inexplorées se lève. À l'instar de Settlers, nous serons aussi munis d'un explorateur qui, passant sur des cases précises, pourra faire office de géologue en révélant quelles sont les ressources présentes à un endroit désigné. Ainsi, on pourra trouver des mines et extraire diverses matières indispensables au bon fonctionnement de notre nation. Dans les nouveaux mondes, américains ou fictifs, on ne trouvera que des terrains neutres. Ces derniers seront aptes à se défendre et, si tout se passe mal pour eux, à basculer dans votre camp. Ainsi, on trouvera, dans les nouveaux mondes, des nations indiennes attendant l'envahisseur. Toutefois, sans arriver à ces extrémités, on pourra toujours trouver un moyen plus pacifique de parvenir à nos fins, car l'unité du marchand peut vous proposer d'acheter les terres d'une tribu qui prendra alors votre couleur. Prendre ces terrains est bien entendu l'un des deux buts du jeu. Mais il faut aussi savoir que, dans ces endroits éloignés, on découvrira des ressources et autres raretés introuvables dans le Vieux monde. Les déplacements se font d'une manière extrêmement facile, puisqu'il est possible d'envoyer n'importe quelle unité dans n'importe quel coin de notre royaume. Idem pour envoyer un corps expéditionnaire dans le Nouveau monde, le programme tenant compte du fait que chaque tour dure un an et qu'il n'est pas nécessaire de s'embêter à les placer dans un bateau et de les envoyer manuellement. On retrouve ici l'esprit de simplicité de l'ensemble. La marine, elle aussi, aura profité du total relookage du jeu de Mindscape. Ainsi les bateaux de guerre pourront patrouiller, seuls ou en armada.



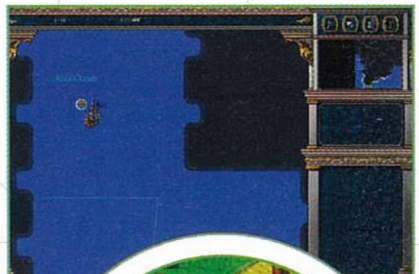
Des combats, des combats...

La partie bataille est également plus développée. Il est ainsi possible d'amener nos différentes unités à l'extérieur d'une ville, afin de détruire les défenses et notamment la capitale qui nous ouvrira les portes du pays attaqué. Les unités en 2D se déplacent et attaquent à la manière de Heroes of Might and Magic. Certaines pourront devenir incontrôlables, si elles ont le malheur d'être mises en déroute. Cependant, il est très coûteux, en temps et en argent, de se constituer une telle armée et il faudra envoyer la chair à canon avec goût et parcimonie. D'ailleurs, il sera souvent sage d'attendre l'apparition de l'artillerie dans les rangs de nos armées, avant de faire le siège d'une cité. L'un des plus gros morceaux de bravoure que vous devrez accomplir dans Imperialism II sera certainement la bonne direction de la recherche scientifique (qu'il sera possible, comme d'autres activités, d'abandonner au contrôle de subordonnés). Reprenant un thème cher à un autre jeu du genre, il faudra affecter des scientifiques à plusieurs champs de recherche ainsi que des budgets subdivisés. Les nouvelles technologies et unités sont divisées en plusieurs arbres technologiques que l'on devra privilégier à un moment ou à un autre. Au total, on devrait pouvoir retrouver plus d'une centaine de ce genre de développements. Entre chaque tour, avant l'écran de diplomatie, nous aurons droit à des rapports d'événements qui se sont déroulés dans l'année. Ainsi nous pourrons observer la progression et les conquêtes de nos voisins ou encore voir apparaître (et même subir) des événements aléatoires tels que famines et autres calamités. Bien sûr, Imperialism II contiendra moult autres améliorations que l'on n'a pas encore vues mais dont on vous parlera lors du test. Il est toutefois certain que les amateurs du premier jeu (si, si, il y a quelques irréductibles) s'y retrouveront avec encore plus de plaisir et des inconvénients en moins. Pour les nouveaux venus, il est très simple de s'y mettre, avec un tutorial plutôt bien foutu.

Bob Arctor

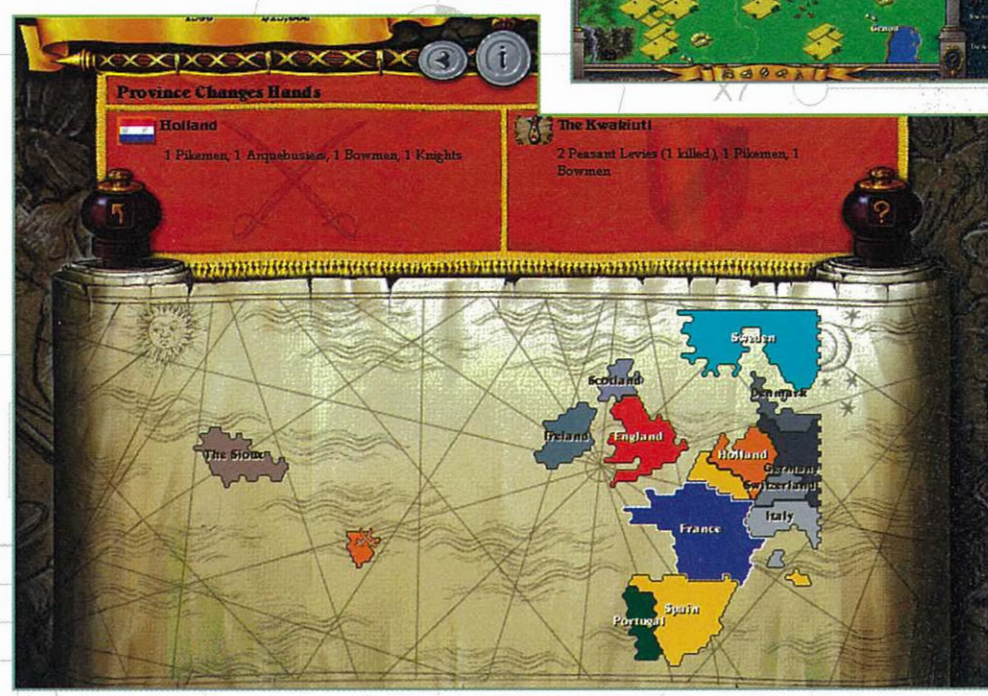


▲ La Suisse et ses régions minières. À moins que ce ne soit le Liechtenstein. Qu'importe !









▲ L'écran de debriefing des batailles.

Preview

VIVE LE FOOT !
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CRIMSON
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





Un peu à la manière des jeux de golf, la barre sur la gauche règle la puissance et la précision des tirs. Une excellente idée.

Absolute Football





Je me rappelle mon dernier séjour prolongé en Englisherie, à Oxford, où je tentais de survivre à la langue de J'expire. Je logeais dans une famille grande-bretonne à qui je n'avais rien à dire. Mais alors, rien. C'était en 1992, et il y avait un match de foot France-Angleterre. Dans une ultime tentative pour être aimable et trouver un sujet de conversation, je demandai son pronostic au maître de maison (c'est vous dire si j'étais désespéré). Il leva des yeux anglais au-dessus de son journal anglais (au moins 300 pages, comme tous les jours), baissa sa tasse de thé anglais (si !) et lâcha anglaisement en haussant les épaules : « Vous serez battu, comme à chaque fois ». On a pris 2-0.

Du coup, c'est avec une compréhensible appréhension que je m'apprête à assister au match de ce soir : France-Albion, à Wembley. Jusqu'ici, non seulement l'équipe de France n'a jamais gagné dans ce stade, mais nous n'y avons même jamais marqué un but. D'ailleurs, ce soir, c'est foot total : foot à la télé, et foot au pécé puisque j'ai reçu aujourd'hui une première version d'un nouveau jeu de baballe au piépié, Absolute Football. C'est donc en gardant un œil sur le match que j'écris ces lignes.

Moulinex : « Bah je croyais que t'avais pas la télé ?! »

Moi : « Je me suis fait inviter pour l'occasion. »

Moulinex : « Et tu veux me faire croire que tu tapais ton texte chez eux ? »

Moi : « Naaan, je l'ai écrit après, mais c'est une façon de présenter les choses : un fondu-enchaîné ou un trucage... comme un reportage à la télé quoi, mais sans faux dealers







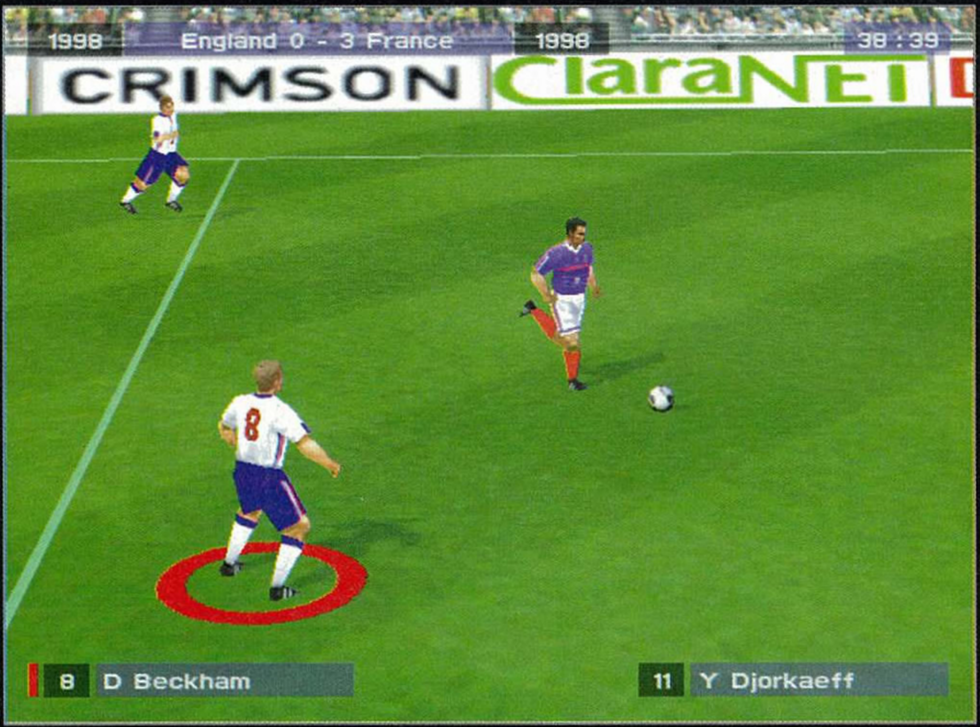




▲ Rien n'empêche de faire s'affronter les équipes de deux éditions différentes de la Coupe du Monde.



▲ En mode entraînement, le décor ressemble à s'y méprendre à Clairefontaine…



▲ Bien entendu, Absolute Football fait figurer tous les vrais noms des joueurs de l'histoire de la Coupe du monde.



ni vrais gendarmes ; une sorte de licence poétique pour journalistes, tu vois ? »

Moulinex : « Mouais… »

Eh eh, là, avec le coup de la licence poétique, je l'ai calmé raide le Moulinex, il la ramène plus. Bon, je continue. Pour l'instant, ça se présente bien sur les deux fronts : des deux côtés, je n'ai que des équipes internationales. Absolute Football, c'est rien que la crème : toutes les équipes de toutes les coupes du monde depuis 1958. Y a juste un truc : il faut remplacer Laurent Blanc, il est pas en forme ce soir. Avec Joue-des-coudes Shearer et Owens-la-peste en embuscade, on ne peut pas se le permettre. Heureusement, l'interface est nickel : choix des équipes, modification de leur composition, tout est logique et clair. Là où ça ne va pas, c'est si Desailly est à la peine aussi : deux fautes d'affilée, c'est pas très bon signe quand même. C'est que ça tourne pas super bien, cette première mi-temps : les joueurs sont quand même un peu trop polygonés, bien que graphiquement l'ensemble soit agréable. Remarquez, heureusement qu'il avait quelques polygones saillants, le Barthez, parce que sans ça, je vois vraiment pas sur quoi a pu buter ce tir d'Owens. À moins qu'un pingouin soit passé en orbite basse à ce moment-là, je n'ai pas pu voir le ralenti. Enfin… J'ai quand même un peu de mal avec le milieu de terrain : sur cette version bêta, la sélection du joueur le plus proche est terriblement lente. Résultat : Deschamps n'arrête pas de se faire piquer la balle par un britton revenu dans son dos.

La mi-temps se termine sur un score nul, et j'en profite pour voir un peu les différentes résolutions possibles : apparemment, Absolute Football fonctionne aussi bien en Glide qu'en Direct3D, mais pour l'instant, pas moyen d'avoir une résolution supérieure au 800x600. Allez, je vais me mettre en Glide pour voir un peu. Eh eh, mais c'est beaucoup mieux : Frank Lebœuf remplace Laurent Blanc, et Anelka a l'air de péter la forme tout d'un coup.

Kant : « Tu crois que je vois pas ton petit manège ? »

Moi : « Hein ? »

Kant : « Fais pas le malin : t'es encore en train de raconter n'importe quoi et de faire croire en douce que le Glide est mieux que Direct3D. »

Moi : « Ah… ça c'est vu, alors ? »

Kant : « Tiens, regarde-la bien, ta Voodoo2, parce que tu l'as pour deux ans puisque tu l'aimes tant que ça ! Quand tout le monde jouera en 1600x1200 avec des couleurs 64 bits sur une TnT 2005, toi tu seras encore en 800x600 avec ton effet de flou 3Dfx de merde, ça t'apprendra ! »

Moi : « Oh ? C'est une promesse ? Tu mettras plus de prototypes bizarres dans ma machine ? »

Bon, je l'ai fâché, il est reparti. Le Docteur K., c'est plus fort que lui, dès qu'il entend parler de 3Dfx, il a le Z-buffer qui coagule. N'empêche, j'y suis pour rien, moi, si dès que je passe en Glide, Anelka marque deux buts… Bon, quoi qu'il en soit, cet Absolute Football que j'ai-là ne me semble pas mal du tout : meilleur en tout cas sur PC que sur PlayStation à première vue. Évidemment, une preview, c'est un peu un match amical : on se dit que les défauts (l'IA, les problèmes de gameplay…) auront été corrigés avant que les choses sérieuses ne commencent, et que lors du match contre l'Ukraine, tout sera en place.

Ivan le fou

Tout polygoné qu'il soit, le gars, Anelka il nous en a claqué deux. C'est un peu le roi, quoi.



▲ Une tôle, c'est une tôle.



▲ La petite flèche sur le rond de sélection indique dans quelle direction s'effectuera votre passe.

Preview

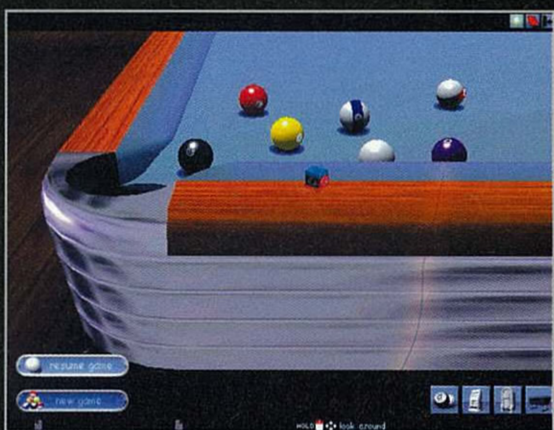
BILLARD
PC CD-ROM
ÉDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR AWESOME
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



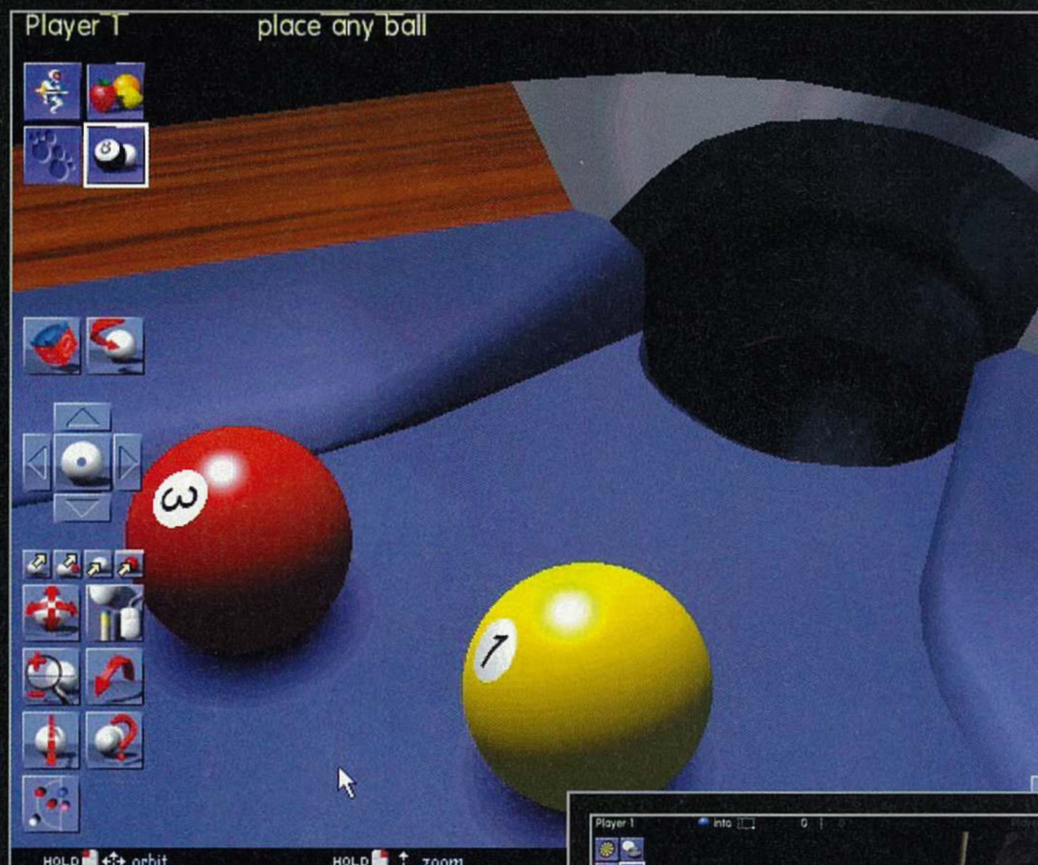


Une multitude d'options seront accessibles pour avoir un maximum d'angles de vue. ▶

Billard Club House

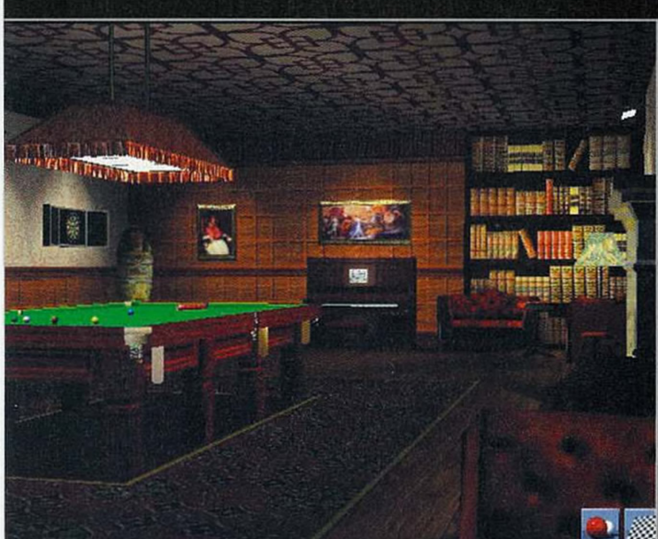


▲ *Les textures seront tellement belles, qu'on aura presque envie de s'en payer un vrai, pareil !*



Il reste encore quelque chose de vivant chez Virgin ? Sans déconner ! Après la razzia Electronic Arts (et dans le mot Electronic, il y a le mot " nic "), on aurait pu croire que Virgin n'aurait plus rien à nous offrir pour nourrir notre esprit critique, réputé pour son impartialité et pour sa bonne foi. Il n'en est rien, pour notre plus grand bonheur, un petit CD-Rom est venu se poser magiquement sur l'un de nos bureaux, nous apportant ainsi un signe de vie de Virgin. Non, Virgin n'est pas mort. Voici donc " Jimmy White's 2 Cueball ", et ça donne " Billard Club House " en français. En attendant que l'Académie se remette du titre, sachez qu'il s'agit d'un jeu de billard (NDRC : Nooooon ?), dans lequel vous pourrez vous exercer au pool, et au snooker. Si le billard vous emmerde, ou si vous jouez en mauvaise compagnie, vous pourrez aussi vous rabattre sur les petites occupations qui peuplent les salles de billard outre-Manche. Vous pourrez faire une partie de fléchettes, ou encore un Space Invader en écoutant de la musique. En attendant, le joueur pourra se mesurer à des simulations de champions, gérées par l'intermédiaire de son ordinateur, et s'exercer au lancer de souris sur tapis, restituant ainsi les nombreux coups de queue existant en ce vaste monde et peuplant les périphéries des billards de toutes nationalités. Pour gâter davantage le joueur, Billard-machin sera prévu pour être joué en réseau, et plusieurs aspects des règles de billard pool et snooker seront abordés. En un mot comme en cent, un tapis, une queue, des boules... c'est ça le bonheur.

Pete Boule



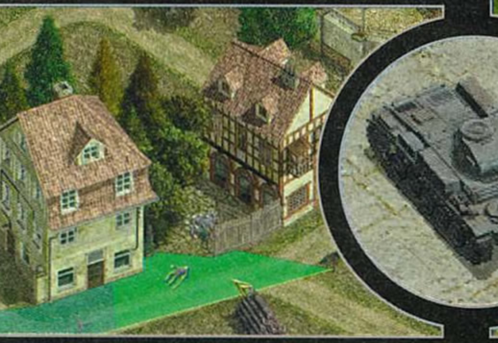




Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR EIDOS
DÉVELOPPEUR PYRO STUDIOS
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





Commandos
Beyond The Call of Duty



Hop, l'add-on de Commandos est sur les rangs, et ça va sûrement faire plaisir à beaucoup de monde... Bon, à défaut d'avoir beaucoup plus d'infos que dans le reportage d'il y a deux mois, on va faire dans le classique. Genre vous n'avez jamais entendu parler du truc. Beyond The Call of Duty donc, vous place à la tête d'un commando durant la période troublée de la Seconde Guerre mondiale. Cette fois, vous irez œuvrer pour la cause en Europe de l'Est, en Grèce, et enfin directement en Allemagne. Vous retrouverez les mêmes membres que dans Commandos, mais l'add-on vous permettra d'utiliser de nouvelles armes et autres gadgets. Le fusil à pompe et la mitraillette vous permettront de faire facilement le ménage, les pierres et paquets de cigarettes seront utiles pour créer des diversions, et enfin les menottes permettront de prendre le contrôle d'un ennemi. Les missions seront au nombre de 8, et iront du sabotage de matériel à l'enlèvement de personnages clefs, en passant par des assassinats purs et simples. La routine, quoi. L'autre bonne nouvelle, c'est que l'add-on étant terminé, nos amis de Pyro vont pouvoir bosser à donf sur Commandos II. Vivement, comme on dit. Ah dernier truc, vous pourrez jouer à l'add-on sans avoir le premier Commandos. Bon esprit.

Fishbone



▲ *Pas de surprise, on retrouve la patte graphique de Commandos.*



▲ *Vous pourrez monter jusqu'en 1024*768, idéal pour les zooms arrières poussés.*

Preview

GESTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR HASBRO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR MICROPROSE
SORTIE PRÉVUE MARS 99









joystick 102 À VOIR SUR LE CD-ROM N°

RollerCoaster Tycoon



Deux niveaux de zoom et un ensemble de vues vous permettent d'apprécier votre parc dans les plus petits détails. ▲



▲ *Jouer au casseur de cerveaux offre l'avantage de découvrir tout de suite l'attraction qui cloche.*

Sur les traces de Maxis, Hasbro se met aux sims. Accrochez-vous bien, car il va vous falloir pas mal de courage. Construire votre parc d'attractions en remplissant les objectifs donnés par votre grand manitou vous demandera de l'intuition. Les sales gamins n'arrêtent pas de se plaindre, ce qui rappelle d'ailleur SimPark. Créer la mode pour précéder le désir du petit dernier sera votre obsession. Et si ce n'était que ça ! Mais les morveux trouvent quand même le moyen de racketter les autres visiteurs. Belle mentalité, les jeunes d'aujourd'hui. Alors avant que la foule ne se mette à piller vos installations, mettez-vous à la page en engageant des vigiles armés discrètement et déguisés en Mickey. Sûr, j'extrapole un peu mais entre la gestion des machines et celle de la populace, vous n'en serez pas loin. Enfin, les attractions paraissent au rendez-vous. Nombreuses et évolutives, elles promettent d'attirer une foule de visiteurs. Heureusement, car votre objectif primordial est de gagner de l'argent, ne l'oubliez pas. Pour l'instant encore peu maniable et présentant souvent des ralentissements intempestifs, ce jeu semble être aussi marrant que ma grand-mère sur son lit de mort. Mais bon, attendons la version finale pour juger.

Kika





Plantez des arbres, placez des fontaines, les règles du parfait paysagiste sont à respecter pour que les visiteurs restent le plus longtemps possible et dépensent un max d'argent. ▶

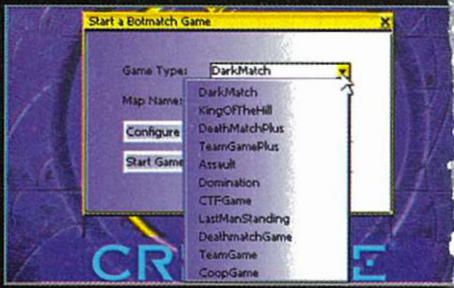
Preview

ADD-ON
PC/MAC CD-ROM
ÉDITEUR GT
DÉVELOPPEUR EPIC
SORTIE PRÉVUE MARS 99

Une grande réussite : le fusil de snipper dont le zoom, qui porte vraiment loin, est progressif. On peut donc choisir aisément la valeur de son zoom. Vraiment bien foutu. ▶



Une dizaine de modes réseau sont maintenant proposés : deathmath (pas de règle précise, tout le monde s'entre-tue. Celui qui tue le plus de monde a gagné), King of The Hill (il faut tenir aussi longtemps que possible une position stratégique, seul ou en équipe) et mille variantes plus ou moins barbares. ▼



Unreal Tournament





Grand fan d'Unreal, Fishbone va m'en vouloir d'écrire ça ; mais moi, je n'ai jamais accroché à ce jeu. En solo, je m'ennuyais. Ça manquait de rythme et de piment à mon goût. Mais c'est surtout en réseau que j'ai trouvé Unreal grotesque. Mon modem transmettait des sacs de glaires plutôt que des paquets d'informations. Ça laggait, ça plantait... Une horreur, alors qu'aujourd'hui ce que l'on demande à un Doom-like c'est un mode multijoueur au moins aussi bon que la campagne solo. Responsable principal du design des niveaux et coauteur d'Unreal, Cliff Bleszinski avoue avoir été heurté, lors des bêta-tests, en constatant à quel point le mode réseau avait été perçu par les joueurs comme un coup de poignard dans le dos.

Voici sa réponse : nouveaux modes, nouveaux types de matchs, une quarantaine de nouvelles cartes dessinées pour s'entre-tuer de 2 à 16, des Bots (ennemis joués par l'ordinateur) plus vicelards que jamais, 6 nouvelles armes (dont une de corps à corps), nouveaux objets, nouvelles skins (les joueurs s'étaient plaints que les anciennes skins faisaient gringalets). Traitement de cheval pour revigorer Unreal en réseau, Unreal Tournament est un add-on uniquement dédié au jeu via LAN ou WON. Les cartes sont hallucinantes : un train, une base sous-marine, un champ de bataille de la Seconde Guerre mondiale, une base sur un astéroïde. Les nouveaux modes valent le coup d'œil, comme par exemple l'ultra stressant mode Domination, qui se joue par équipe et dont le but est de tenir toute une série de points stratégiques pendant au moins 10 secondes. Du côté des armes, le marteau à impact s'utilise au corps à corps. Rechargé assez longtemps, un unique coup suffit généralement pour buter un ennemi. Deux flingues automatiques permettront de se la jouer John Woo. Un nouveau fait son apparition. Utilisé de manière normale, il tire un projectile assez lent mais cause des dommages importants sur une aire d'effet. Utilisation alternative : vous guidez le missile à la souris. Enfin, le Translocater n'est pas exactement une arme mais permet de se téléporter à un endroit choisi (par exemple, pour vous téléporter exactement au même endroit qu'un autre joueur et le buter en vous matérialisant en lui... tout comme les téléfrag dans Quake).

Bon, tout cela est emballant, mais Unreal Tournament aura beaucoup à prouver avec la concurrence gratuite des dizaines d'add-on gratuits de Quake II. Weapon Factory, Chaos, Arena et Action Quake en tête.

monsieur pomme de terre





▲ *Le fameux Translocater. On pose une bille verte puis, un peu comme pour les grenades dans Duke, l'arme se transforme en déclencheur à distance. Quand on tire alors, on se téléporte à l'endroit où la bille a été posée... source inépuisable de stratégies mesquines.*

Preview

JEU D'ÉCHECS
PC CD-ROM
ÉDITEUR MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR
MINDSCAPE ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99



Chessmaster 6000

Ça devient pathétique, leurs jeux d'échecs. J'installe Chessmaster 6000 en me vantant à haute voix « Mmmm... un jeu d'échecs, j'étais pas mauvais quand j'étais gamin. J'étais même dans un club... en plus, j'le connais Chessmaster, j'le battais sur Gameboy. Les doigts dans le nez en plus ». Un petit groupe de spectateurs se forme autour de moi et j'annonce « Là on va voir s'il joue bien, je vais tenter un coup un peu audacieux... eh eh... ». Tout fier, je joue mon coup. S'affiche en bas de l'écran « Vous êtes mat en sept coups ».

Une interface à la fois jolie et reposante, une bibliothèque de 300 000 parties, une IA qui peut prendre plusieurs personnalités, un chouette didacticiel, la possibilité de jouer via Internet sur les serveurs Multijoueurs gratuitement. Ah oui... Chessmaster joue aussi redoutablement bien. Ça commence ainsi et un jour, les ordinateurs prendront le pouvoir, moi j'vous l'dis.

monsieur pomme de terre



▲ Blanc joue et fait mat en trois coups. Il y aura une bibliothèque avec des centaines de petits problèmes de ce genre.

Preview

STRATÉGIE/GESTION
EDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE : MARS 99





▲ *Il sera bien entendu toujours possible de changer de gouvernement en fonction de votre situation et de l'avancement de votre civilisation... Par contre, sera-t-il enfin possible de gagner avec un peuple d'athées communistes ?*

Civilization Call to Power



▲ *Mamelle de la victoire : la joie de vos citoyens. Nourrissez-les bien, payez-les bien et les voilà heureux, mais attention à ne pas trop les chouchouter, vous n'en feriez que des parasites aussi faignants que moi.*





Une joie toujours renouvelée : l'attaque nucléaire.▼



Le premier Civilization ? Une année entière en tête-à-tête avec mon Macintosh classique. Le gouffre temporel. Les parties qu'on commence à 20 heures en se promettant naïvement d'arrêter, quoi qu'il arrive, à minuit. Les phalanges de l'âge de bronze qui butaient les bombardiers B52 à coups de lance. Les premières lueurs du matin porteuses de nouvelles promesses : « dès que j'arrive à l'an 1000, je me mets à ma disserte ». Je dois à Sid Meier mon redoublement en seconde, victoire qu'il partage cependant avec Laurence Baron. Dieu qu'elle était mignonne ! Enfin, j'ai fini par gagner à Civilization, mais jamais à Laurence Baron.

Quinze ans après, et faisant suite à Civilization 2, voici Civilization : Call to Power. C'est cette fois Activision qui s'y colle pour faire baisser d'un bon tiers la productivité de l'ensemble des pays industrialisés. Le cahier des charges reste le même que pour Civilization 2 : faire le même jeu, en mieux. Le sacro-saint principe reste donc religieusement inchangé. Vous commencerez avec un colon à l'âge de bronze, avec lequel vous construirez une première ville dans un lieu idéal

Les anciennes merveilles ont disparu. Exit Kheops, place à Stonehenge ou à la Cité interdite.





▲ Il sera bien entendu toujours possible de changer de gouvernement en fonction de votre situation et de l'avancement de votre civilisation... Par contre, sera-t-il enfin possible de gagner avec un peuple d'athées communistes ?



▲ L'ergonomie avant tout : l'écran de gestion des villes est exemplaire.

et, à partir de là, fonderez une civilisation qui traversera les âges, dominera la planète, et colonisera l'espace. Le système d'avancement technologique restera lui aussi très proche de celui du premier, excepté que l'arborescence est maintenant divisée en onze branches (très arbitraires) : sciences physiques, avionique, construction, sciences maritimes, culture, guerre agressive, guerre défensive, mécanique, électricité, médecine et économie. Premier grand changement, les « avancements » que vous découvrirez vont bien au-delà de notre science contemporaine et porteront votre peuple jusqu'à l'an 3000. Dans les précédents volets, une fois l'arme nucléaire et quelques autres babioles découvertes, on trouvait des Futur Tech 1, 2, 3, etc. C'était très frustrant car elles ne correspondaient ni ne servaient à rien, si ce n'est qu'elles rapportaient des points de victoire. Désormais, vous aurez la joie de découvrir une vingtaine de technologies futuristes, de l'exploitation des astéroïdes à la satellisation d'engins de guerre en passant par l'exo-squelette. Les Merveilles du Monde existent toujours et confèrent toujours à la civilisation qui les a construites un pouvoir spécial. Par contre, adieu Pyramide de Kheops et autre Grande Muraille, la plupart des anciennes merveilles ont disparu. Trente nouvelles les remplacent : Stonehenge augmentera la production de nourriture, la Cité interdite vous immunisera contre les agressions des diplomates. Beaucoup de nouvelles unités font bien sûr leur apparition, et les plus intéressantes seront probablement les unités spéciales, telles que le prêtre qui pourra convertir une ville ennemie et pompera ainsi ses richesses. L'esclavagiste qui, quand il attaquera une ville ennemie, lui volera un point de population qui réapparaîtra dans sa ville de départ sous forme d'esclaves. Ces esclaves travailleront pour presque rien et consommeront moins de nourriture. Car trois nouvelles variables peuvent maintenant être paramétrées à loisir : les salaires, la nourriture et le temps de travail.



Un gros effort a été fait pour rendre l'interface beaucoup plus ergonomique et pour éviter au joueur les tâches répétitives. Les colons ne servent plus qu'à fonder les villes ; les routes, les champs, les rails se construisent sur simple demande en utilisant des points de « travaux publics ». Fini donc les dizaines de colons zonards qui hantent la carte à la recherche d'un dernier carré à irriguer. Fini aussi les caravanes qui sillonnent sans fin cette carte : tout le système de commerce a été simplifié, mais aussi enrichi. On pourra, par exemple, créer des situations de monopole d'une denrée et faire flamber les prix. Quant à l'Intelligence Artificielle, elle ne triche plus et l'on nous promet même qu'elle joue remarquablement bien... et finement. L'interaction avec les autres joueurs (humains ou ordinateur) a d'ailleurs été augmentée, avec les possibilités d'échanger des villes, des technologies, des unités, ou de demander de moins polluer. Enfin, l'intérêt stratégique a été relevé. On pourra désormais créer des groupes d'unités (des « stacks » pour les puristes) et mettre ses armées dans trois niveaux d'alerte : en alerte maximum, les troupes sont plus efficaces mais consomment plus de nourriture et d'argent.

Les échos des bêta-tests en cours sont plus qu'encourageants, et connaissant le niveau de perfection que peut atteindre Activision, les espoirs les plus fous sont permis... Vais-je enfin embrasser Laurence Baron cette année ou gagner à Civilization 3 ?

monsieur pomme de terre





▲ Conversion d'une ville ennemie par un prêtre... Le pognon va pleuvoir. Le jeu fait d'ailleurs preuve d'un surprenant anti-cléricalisme avec une seconde unité aux pouvoirs diaboliques : le télé-évangéliste.



Preview

SIMULATION TOUR PAR TOUR
PC CD-ROM
ÉDITEUR 3 DO
DÉVELOPPEUR NEW WORLD COMPUTING
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99





Pour éviter le surarmement, la fiche de héros limite maintenant le nombre d'artefacts équipés. ▶

Heroes of Might and Magic III





La première impression quand on lance le nouveau Heroes c'est la déception. Mince, c'est la même chose, ils ont rien fait de plus ! À part le graphisme. Je vous livre cette considération à chaud et c'est forcément un peu exagéré. Je me rappelle, ça avait été la même sensation à l'arrivée de Heroes 2... avant de me remettre à y jouer comme un fou. C'est un peu la philosophie de l'industrie vidéoludique ricaine. Pourquoi changer une formule qui marche ? Pourquoi risquer de se tanquer avec un nouveau concept alors que le produit-phare a déjà fait ses preuves ? Ben pour me faire plaisir, pardi ! Moi le nouveau Heroes, je le voyais déjà en 3D, avec un millier de sorts différents, un terrain de combat scrollable où les sprites seraient aussi gros que dans Heroes 1, des packs de monstres qui se déplacent librement sur la carte, la possibilité de contrôler des unités pour bloquer des passages stratégiques sans mobiliser un héros, des sorts sur la carte stratégique res-

Le retour du best-seller des jeux en hot-seat







▼ L'écran principal affiche bien plus d'informations.

Heroes est un des meilleurs jeux de stratégie sur PC



On pourra viser maintenant avec les engins de siège comme la catapulte. ▼





tant actifs plusieurs tours… C'est vrai quoi, après s'être éclaté il y a bien longtemps à Master of Magic de Microprose, c'est pas les idées qui manquent. OK, je rêve. Heroes 3 sera un très bon jeu. L'idéal étant de ne pas avoir joué aux titres précédents et de découvrir bouche-bée cette nouvelle mouture.

La carte principale semble inchangée. Pourtant on est passé en 800X600 en 65 000 couleurs. Les unités ont été conçues avec des softs de synthèse et ne sont plus dessinées à la main. Ça doit drôlement leur faciliter la vie pour les anims. Le nouveau continent d'Erathia possède ses propres héros et habitants. Dans Heroes III les héros pourront être de16 types différents et appartenir à l'une des 8 catégories de châteaux. Ces fameux héros ont gagné en charisme puisque 7 paquets de créatures s'attacheront dorénavant à leurs pas. Blablabla 100 sortes de créatures, blablabli 6 campagnes en jeu solo… 'Scusez, mais j'ai l'impression d'avoir déjà déballé les nouvelles caractéristiques de Heroes une bonne dizaine de fois. Je vais pas vous gonfler avec la liste exhaustive des améliorations même si je sais que ça passionne les spécialistes. Pour les nouveaux venus je voudrais juste préciser que Heroes est l'un des meilleurs jeux de stratégie à avoir traîné ses octets sur PC et c'est pas parce que cette version alpha plante abondamment qu'il devrait être buggé à la sortie. New World, c'est des perfectionnistes. Pour avoir tenu compte des remarques des joueurs, l'interface de Heroes III semble être parvenue à son stade ultime. Ouais, ouais, je reviens à ce que je disais plus haut : Heroes III blablablu super top cool mais pour Heroes IV va falloir sérieusement songer à trouver autre chose.

Iansolo



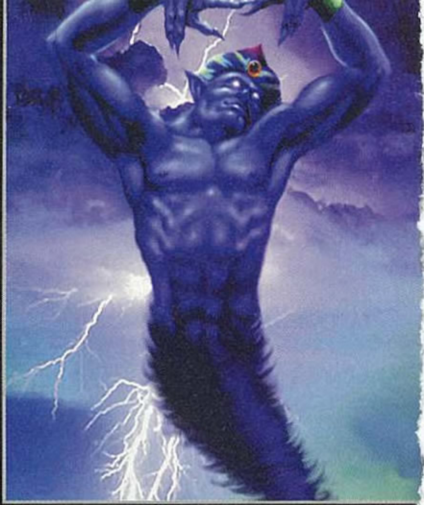




▲ Tous les châteaux ont été refaits.



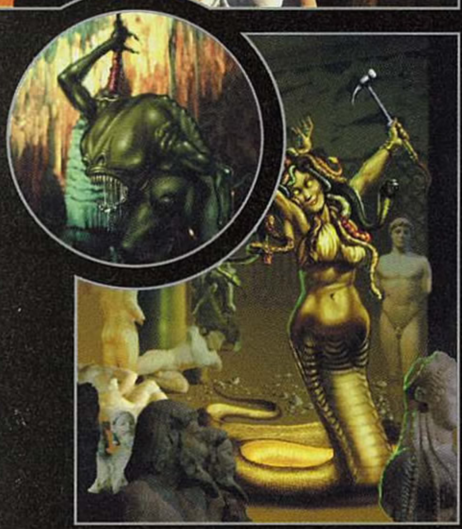




Gregory Fulton, designer principal de Heroes of Might and Magic 3

CHEZ NEW WORLD COMPUTING









Salut Gregory ! Pouvez-vous nous dire quand vous avez commencé à bosser sur le dernier volet de Heroes ?
Le 29 septembre 1997, pour être précis.

Quelle est votre implication dans le développement de Heroes ?
J'agis comme game designer, en collaboration avec Jon Van Caneghem (NDLbig boss et grand mamamouchi de New World Computing).

Vous avez assurément entendu parler de King's Bounty sur Macintosh. Peut-on considérer King's Bounty comme l'ancêtre de Heroes ?
Oui, King's Bounty est à l'origine de la série des Heroes. Par la suite, nous avons changé le nom de King's Bounty en Heroes of Might and Magic pour rendre le titre plus facilement identifiable.

Dans Heroes of M&M 1, les unités sur l'écran de combat étaient beaucoup plus grosses que dans les épisodes suivants. C'était bien car les animations des sorts étaient bien plus belles. Pourquoi n'avez-vous pas conservé ce format de sprites et rendu l'écran scrollable ?
Nous voulions que tout soit visible simultanément à l'écran. Quand vous voyez toutes les pièces à la fois, c'est plus simple pour prendre les décisions stratégiques lors des combats.

Prévoyez-vous de créer des sorts qui pourraient durer plus d'un tour sur la carte principale ? Par exemple, un sort de protection durant une quinzaine de tours. Ou bien un sort pour modifier le terrain. Ou un sort pour enchanter les routes et voyager ainsi plus rapidement.
Effectivement, au début du développement de Heroes 3, nous nous sommes posé la question de créer des sorts de longue durée utilisables sur l'écran d'aventure. Mais nous avons abandonné l'idée pour rester compatibles avec Heroes 2. Nous avons aussi envisagé d'incorporer la déformation de terrain mais l'avons laissé de côté en prévision de Heroes 4.

La qualité de la musique et des bruitages est pour beaucoup dans l'ambiance de Heroes. Y aura-t-il de nouveaux sons et ambiances dans Heroes 3 ?
Oui, il y aura une tonne de nouveaux sons dans Heroes 3. Chaque lieu différent sur la carte d'aventure possède son propre son d'ambiance.

Maintenant, dans Heroes 3, des groupes de monstres sont automatiquement générés sur la carte principale (comme la semaine des griffons, dans les Heroes précédents). Est-ce que ces créatures seront capables de se déplacer sur la carte ?
Ironiquement, les monstres générés par le jeu ne pourront pas circuler librement dans la campagne. Avec huit joueurs humains potentiels, la durée des tours pouvait devenir très longue. Ça aurait été encore pire si les créatures NPC avaient la liberté de se déplacer. Nous avons simplement écarté cette possibilité pour ne pas freiner le rythme de la partie.

Actuellement, il n'est pas possible de déplacer des armées sans mobiliser un héros. Ne pensez-vous pas que ce serait bien utile, en particulier pour bloquer l'accès à certains emplacements stratégiques de la carte ?
Dans Heroes 3, nous avons ajouté l'emplacement Garnison sur la carte aventure. Grâce aux Garnisons, les héros peuvent déposer des packs de monstres dans certains coins, et la plupart du temps, des défilés sur la carte. Nous n'avons pas voulu laisser les joueurs disposer des unités un peu partout sur la carte car, ici aussi, la jouabilité et le rythme du jeu auraient été affectés, particulièrement en multijoueur.

Il y a pas mal de nouveaux sorts dans Heroes 3. Était-il vraiment impossible d'ajouter PLUS de sorts (disons 250 sorts différents) ? Avez-vous joué à Master of Magic, de Microprose ? D'accord, c'est un peu vieux maintenant, mais il y avait un nombre de sorts hallucinant dans ce jeu.
Créer un grand nombre de sorts différents ne représente pas une difficulté particulière. Mais ensuite, pour tester et équilibrer les nombreuses combinaisons de sorts, on se retrouve devant un véritable casse-tête. Ce qui est bien, dans Heroes, ce sont les phases de combat rapides. Les sorts très spécialisés ne seraient pas très souvent utilisés en faveur de sorts plus basiques. C'est pourquoi nous avons décidé de privilégier des sorts plus généraux, mais de qualité, plutôt qu'une grande quantité de petits sorts spécifiques.

Parmi les lecteurs de Joystick, on observe un grand nombre de fans de Heroes. Ces joueurs ont passé des nuits entières à s'éclater, surtout grâce au remarquable système de jeu par tour en Hot seat. Pourtant, les fans pourraient être un peu déçus de ne voir dans Heroes 3 qu'une simple évolution par rapport aux titres précédents. C'est pas vraiment la révolution que nous attendions. Pensez-vous apporter des modifications plus radicales dans le futur ?
Le prochain Heroes sera une révolution. Nous nous penchons déjà sur les diverses possibilités : 3D temps réel, retour aux sources, etc. Nous ne savons pas encore dans quelle direction nous allons nous engager. Concevoir une suite peut être dangereux. Vous voulez faire quelque chose de différent, sans vous mettre à dos tous ceux qui viennent de prendre la série en route ? Essayez de tout changer et vous vous retrouvez avec un jeu qui ne plaît plus à qui que ce soit. Pour moi, le projet Heroes 4 est à la fois excitant et dur pour les nerfs. Mais je suis impatient de voir le résultat !

Preview

PLATE-FORME
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR
INFOGRAMES
SORTIE PRÉVUE MAI 99





Starshot



▲ Vous verrez des gros en train de se faire bronzer sur des matelas gonflables : l'intérêt sera de sauter sur leur ventre pour attraper les bonus qui sont au-dessus d'eux, et sans tomber à l'eau.

Au début de chaque tableau, votre patron vous fera un briefing. ▼





▲ Vous vous ferez poursuivre par des gamins bleus, rêvant de vous massacrer à l'aide de leurs pelles et leurs seaux.





Anciennement appelé Space Circus, Starshot vient enfin à nous, pour nous rappeler que le principal, dans un jeu, c'est de s'amuser. Vous incarnerez le jeune Starshot, nouvelle petite recrue employée à bas salaire dans un cirque spatial, et vous aurez pour mission d'empêcher votre concurrent direct de vous mettre au chômage forcé... Vous devrez courir sur de nombreuses passerelles qui zèbrent plusieurs mondes tout en évitant tout plein d'ennemis qui vous sauteront dessus, et tout ça pour pouvoir prendre les nombreux bonus, vies et munitions dont vous aurez besoin pour remplir vos objectifs. Jusque là, c'est rien que du banal. Mais il faut voir bouger le phénomène, et il faut voir la gueule des ennemis !

Le personnage est très vif, et peut aller presque partout dans le jeu, ce qui donne une liberté d'action assez similaire à celle déjà rencontrée dans un LBA2, ou encore un Zelda 64. Les ennemis sont tous très variés. Ça va du poisson globuleux rouge géant carnassier, à la fliquette roulée comme une pépée, avec un décolleté de chez " Ouaaah ". Si tout se passe bien d'ici le test, nous pouvons espérer un jeu bon enfant qui pourrait agréablement surprendre, tant par son esthétique et son design que par la liberté de jeu qu'il procurera. Et en plus, ça risque d'être assez marrant.

Pete Boule



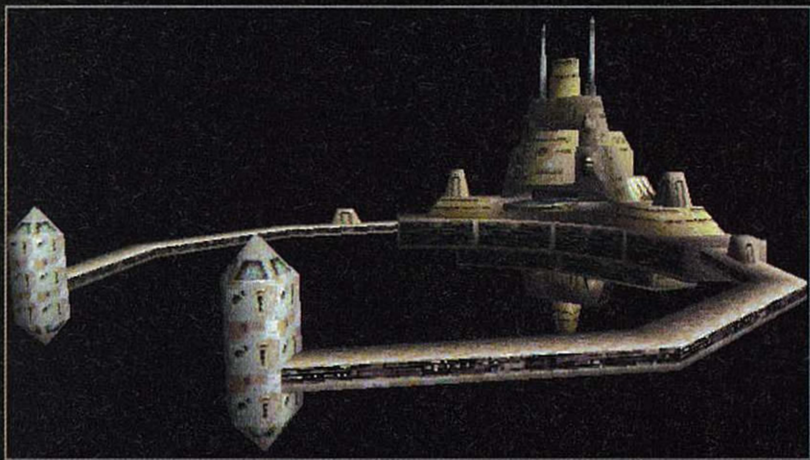
▲ En entrant dans les cabanons, vous serez téléporté sur d'autres plates-formes à grands coups de pompes dans le train.

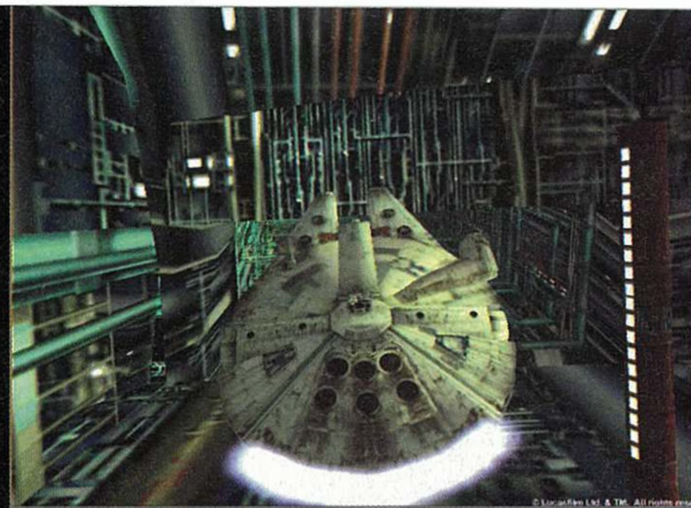
SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR LUCAS ARTS
DÉV. TOTALLY GAMES
SORTIE PRÉVUE AVRIL 99

À ne pas confondre avec le Slave one de Bobba Fett, un nouveau vaisseau de type Firespray. ▶









▲ La petite base familiale que père et mère ont installé du côté de Beltégeuse.

X-Wing Alliance



X-Wing Alliance est le quatrième opus dans la série des simulateurs de combat Star Wars après le remarquable X-Wing, le sympathique Tie fighter et le très multijoueur X-Wing Versus Tie Fighter et son très data-diské Balance of Power. Avec X-Wing Alliance, LucasArts n'a pas décidé tout de go de réinventer la propulsion spatiale. Alliance reprend l'interface de ses prédécesseurs et l'essentiel du design qui a fait ses preuves auprès de plusieurs générations de pilotes de l'espace. Mais les Californiens en ont profité pour intégrer les derniers raffinements en matière de 3D, pour satisfaire les plus bas instincts des rebelles en rajoutant moult vaisseaux (dont le Faucon Millenium) et en nous pondant un mode solo plus que conséquent. Ben moi ce que j'en dis c'est qu'il va falloir en profiter car ce sera le dernier jeu Lucas basé sur l'univers de la première trilogie... enfin la seconde pour être précis.





Double trame

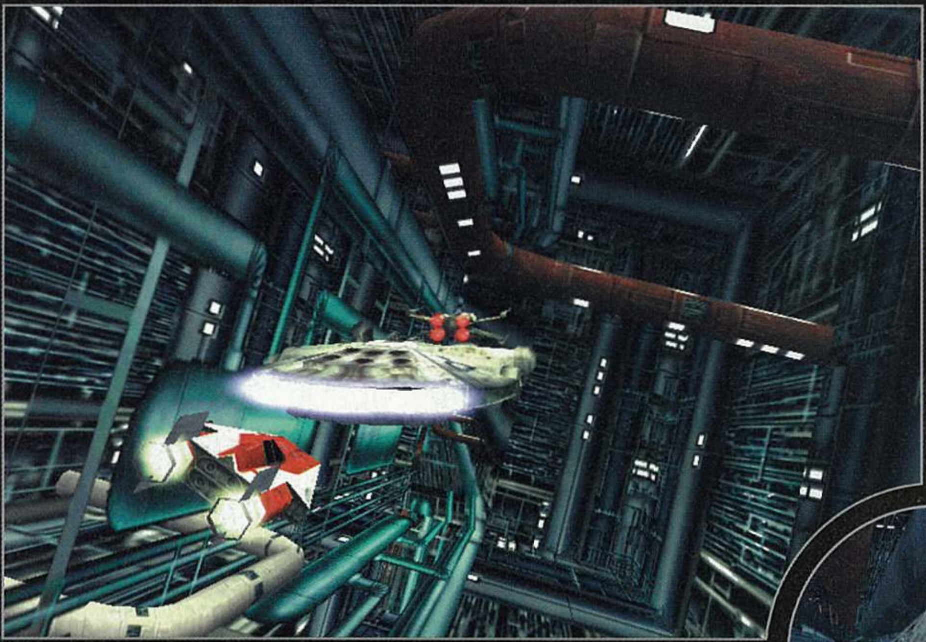
Suite au désappointement des fans devant le faible nombre de missions solo dans XvT, les fidèles stormtroopers de Totally Games, Larry Holland en tête, se sont retroussé les boulons pour nous concocter une trame scénaristique nettement plus trapue. C'est pas un scénario, ni même un scénario et demi mais deux carrières distinctes que le cadet bouseux pourra embrasser afin de se tirer de sa planète miteuse et connaître la gloire et la reconnaissance hollywoodienne. D'un côté, une histoire située dans une perspective militaire, de l'autre une saga familiale civilo-commerciale parce que, nom d'un petit droïde, c'est bien de la Guerre des Étoiles dont il s'agit ! Deux familles rivales se bouffent le nez depuis des lustres et en tant que membre de l'une de ces maisons, le joueur devra défendre son nom et son bizness tout en évitant de coucher



Preview

X-Wing Alliance





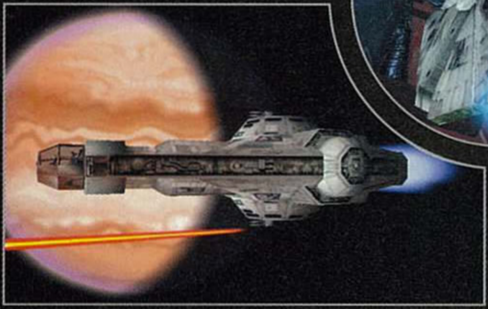
▲ Comme dans le Retour du Jedi, ces renégats de rebelles s'engouffrent dans les tréfonds de l'Étoile Noire pour tout faire péter. Attention, ceci est une image du jeu et pas une scène cinématique.

par mégarde avec sa sœur ou son chien. Ou quelque chose du genre. Quelle que soit la destinée que vous déciderez de suivre, un gradé de l'Alliance, encadré de deux gendarmes galactiques viendra vous signifier votre enrôlement dans la Rébellion toujours empêtrée dans la lutte contre l'Empire impérial. Suivront une tripotée de missions de combat spatial en vue subjective qui nous mettront aux commandes de tous les coucous bien connus (et donc du transport Corélien modifié, le Faucon). Le point culminant de cette grande geste sidérale se situera lors de l'attaque de la seconde Étoile Noire avec la même séquence dans les tunnels que dans Le retour du Jedi. Ben ouais autant vous prévenir tout de suite, si vous n'aimez pas les shoots spatiaux c'est pas Alliance qu'il vous faut. Dans ce cas, et uniquement dans ce cas nous vous proposons dans la collection Gilbert Software notre best-seller : « Babar t'apprend le C++ ». La suite de cette preview ne s'adresse qu'à ceux qui auraient répondu oui à la première question. Ou quelque chose du genre.





Les modélisations des vaisseaux sont pas dégueus. ▶



La famille utilise un transport Corélien modifié. ▲

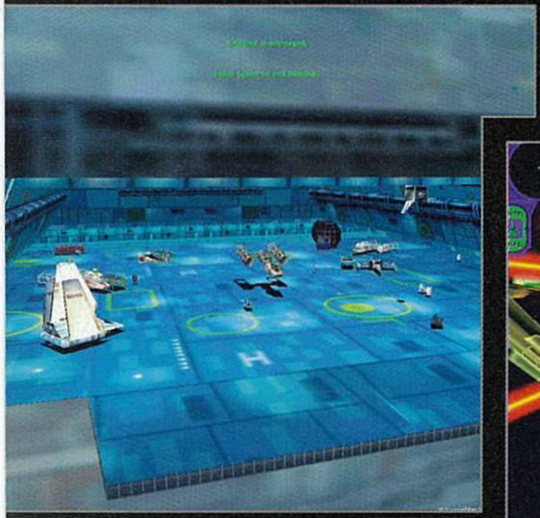
Cockpit virtuel

Rhaa c'est lourd ces previews ! X-Wing Alliance nous l'avons vu de nos yeux vu aux U.S. lors du reportage, revu chez Ubi lors de la dernière présentation. En 1024x768 avec une bonne carte Direct 3D, c'est magnifique. Voilà. Faut me croire. Hein ? Plus de détails ? Vous voyez que c'est lourd ces previews ! Bon, OK, mais parce que c'est vous. Totally Games a boosté le vieux moteur de la série des X-Wing pour donner à Alliance un look engageant à l'approche du troisième millénaire. Deux choses me viennent instantanément en tête pour essayer de vous décrire ce lifting graphique : les effets et le cockpit virtuel.

Quel simulateur de vol militaire oserait aujourd'hui se présenter à l'appel sans disposer d'un cockpit virtuel ? World War II Fighters ne propose d'ailleurs que cette vue. Bref, Alliance nous collera au plus profond de l'action grâce à un... coquepitte virtuel permettant notamment de tourner la tête à 360° sans se prendre un méga torticolis. Ainsi, lorsque vous verrouillez une cible, la vue écran se charge de suivre l'ennemi sans avoir à appuyer sur trente touches du clavier ou sauter à pieds joints sur le coolie hat de votre joystick. La chose est rendue possible par l'adoption de la 3D pour la modélisation des cockpits des vaisseaux. En lieu et place des images bitmap 2D des précédents volets, les verrières, longerons et autres montants de la coque sont en polygônes texturés, ce qui donne le résultat escompté lorsqu'on laisse traîner son regard dans toutes les directions. Quant aux effets graphiques ils bénéficient, eux aussi, de ce surcroît de 3D. Les explosions et autres tirs énergétiques éclaboussent le cockpit de leurs flashs lumineux. La verrière se colore en orangé lors des explosions. Il y a aussi des effets de champ de force du meilleur... effet. Pour ceux

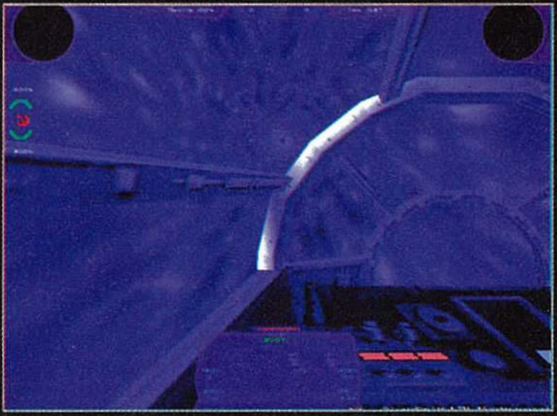


▼ Le cockpit virtuel avec les effets de lumière.



▲ Le décollage du hangar s'effectue en 3D.





Un saut hyperspatial digne de ce nom.





qui préfèrent le vrai plein écran sans toutes ces tringles à rideau qui diminuent la visibilité du chasseur, d'autres vues seront accessibles. Avec en outre la possibilité de reconfigurer librement la disposition des indicateurs du HUD.

La collec' complète

En matant les photos d'Alliance on constate avec plaisir que tout ce qui faisait défaut chez X-Wing Vs Tie a fini par se radiner. Exit les écrans de briefing au look tristounet. Comme dans X-Wing premier du nom, l'interface est matérialisée par une image animée représentant l'intérieur d'un vaisseau Rebelle. Du coup, on se sent nettement plus dans l'ambiance. Si, si. Le décollage en début de mission est particulièrement classieux puisque les hangars aussi sont en 3D. Mais je peux pas m'empêcher de critiquer un petit coup : apparemment l'appontage est automatisé. On ne pourra pas s'amuser à « docker » en manuel. Dommage Mister Holland. Pour se faire pardonner ils ont rajouté des options débiles comme la possibilité de se balader dans le hangar en voyant par les yeux d'un astro-droïde. Rigolo.

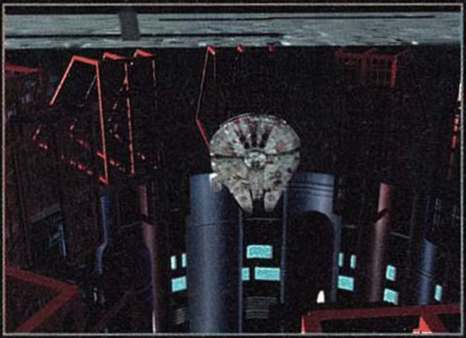
Alliance consacre aussi le grand retour de la séquence de saut hyperspatial qui faisait un peu pitié dans X-Wing et avait complètement disparu dans XvT. Un maëlstrom bleuâtre et hop ! nous voilà propulsé à l'autre bout de la galaxie. C'était indispensable vu que certaines missions couvriront de larges zones et qu'il faudra se déplacer de secteurs en secteurs.

Ce rapide survol de l'armada graphique d'Alliance ne serait pas complet sans un petit mot sur les vaisseaux. Ça grouille de partout. C'est bien simple, je crois que tous les appareils visibles dans les films de la trilogie ont maintenant été intégrés dans le simulateur. En plus des traditionnels machins-wings et tie-bidules on trouvera des corvettes coréliennes en tous genres, et aussi pas mal de vaisseaux plus ésotériques genre les bahuts de pirates comme le Firespray (le vaisseau bizarre de Bobba Fett).

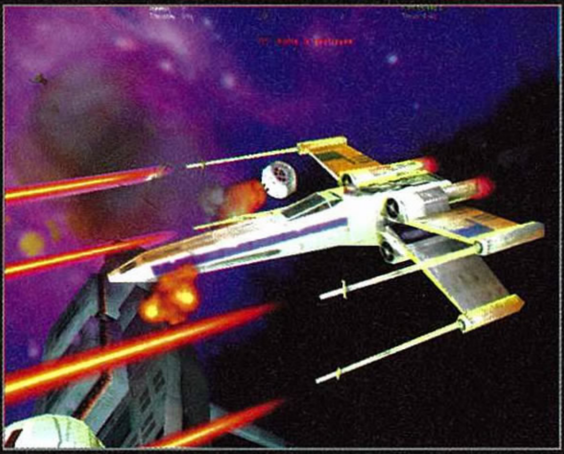
Ça manque un peu de planètes ? Oui c'est aussi mon avis mais pour ça faudra se rabattre sur Rogue Squadron. Pour toile de fond cosmique, Alliance propose quelques champs d'astéroïde, une Étoile noire et surtout plein de vaisseaux amiraux gigantesques qui seront particulièrement costauds à attaquer. La spécificité de XW-A sera de gérer un très grand nombre de vaisseaux lors des batailles reconstituées dans le scénario comme la bataille d'Endor. Alliance ne boxe pas dans la même catégorie que des softs d'arcade comme Wing Commander. Ici, c'est du combat spatial mais aussi tactique avec des gros morceaux de stratégie dedans et une communication intensive avec ses ailiers. Enfin, vous connaissez.

Des missions à gogo

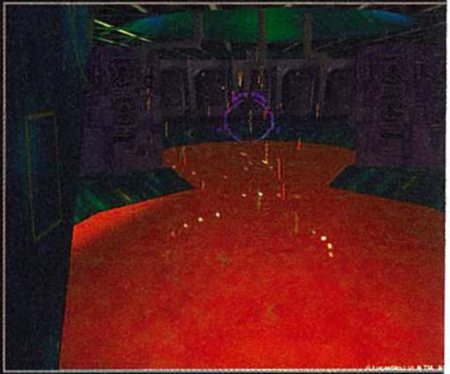
Un petit tour dans les écrans de mission suffit pour comprendre qu'Alliance est plutôt bien pourvu de ce côté-là. Bon y a les deux campagnes solo dont je vous parlais plus haut.







On pourra faire converger les tirs des lasers sur les X-Wing.



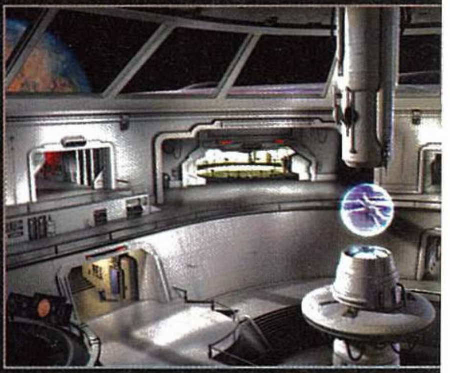
Mais comme vous y allez ! faudra d'abord montrer patte blanche avant de se lancer dans la tourmente. Comme le « Tour of Duty » de X-Wing, Alliance inclut un centre de formation pour les pilotes débutants. Objectif : se familiariser avec les commandes et les techniques de vol et de tir. Pilotes débutants, c'est vite dit. Les missions de simulateur de X-Wing et Tie étaient excellentes et méritaient qu'on s'y consacre pour le fun. Ici aussi on devra naviguer le long d'un parcours semé d'obstacles en abattant un max de cibles. Le tout étant évidemment chronométré. De toute manière vous ne pourrez pas y couper puisqu'avant de grimper à bord des chasseurs ou des bombardiers de l'Alliance rebelle, tout pilote doit passer deux missions d'entraînement pour se qualifier. Sir ! yes sir !

Grosse déception : Alliance n'est pas multijoueur. Forcément on pouvait pas récupérer un mode solo du tonnerre et continuer à s'éclater en réseau... Détendez-vous, je plaisantais. Alliance bénéficie évidemment du multijoueur même si le nombre de missions n'est pas démentiel : 5 missions (8 joueurs en réseau local, 4 sur Internet). Ça a l'air un peu léger comme ça mais Alliance intègre une sorte de mode escarmouche. C'est-à-dire que l'on peut paramétrer les scénarios pour se tailler une baston sur mesure. On peut redéfinir le nombre de vaisseaux, d'ennemis, leur type, le choix du décor... Au final, Alliance incluera une cinquantaine de missions solo dont une bataille intitulée « Les armes secrètes de l'Empire » qui mettra en scène des chasseurs expérimentaux.

Iansolo



Alliance renoue avec l'interface accueillante de X-Wing.



petites annonces

PC VENTES

Dép. 01. Vds carte vidéo SB Velocity 128 4Mo, prix : 350F à déb. Demander Cédric au 04 74 00 68 84, pdt week-end et vacances scolaires zone A.

Dép. 04. Vds config. P150 DD 2Go, CD 8X 16Mo écran son 16bits et jeux. Vds Ati Rage Pro AGP 8Mo & All In Wonder Pro vds maxi TV vidéo. Faire offre, possibilité échange. Xavier 19h. Tél. : 04 92 51 12 39.

Dép. 06. Vds AMD K6 1Mo cache + carte vidéo 8Mo + DD 3,2Go + CD 24X + 32SDRAM PC100 + carte 3DFx Voodoo 2 + écran 15 + Win95 prix : 5000F. Tél. : 04 93 74 62 40 répondeur.

Dép. 13. Vds carte vidéo Matrox Mystique 220 4Mo PCI 250F + carte vidéo Cirrus Logic 2Mo PCI 100F + carte son Sound Blaster 16 PnP 100. Baptiste au 04 91 73 27 04.

Dép. 13. Vds cm + proc. K6-2 300MHz + 32Mo SDRAM 100 pour 1500F. Ati Xpert Work-AGP : 400F. CD-ROM 32X Goldstar : 280F. Garanti 8 mois, px à déb. Tél. : 04 91 58 13 24, Denis.

Dép. 14. Vds 3Dfx Miro Highscore : 6Mo + sortie TV : 400F. cs + SB Awe64 : 250F. Atari 1040ste + moniteur Cubase : 1000F. Tél. : 06 12 80 11 59.

Dép. 25. Vds carte mère avec chipset SIS 5571 4 PCI 2 ISA + 80Mo RAM + processeur Cyrix MX200 : 1500F. Lecteur CD-ROM Samsung 20X IDE : 200F. Carte son Aztech PnP 2320 100% compatible Sound Blaster : 120F. Tél. : 03 81 34 36 82, Yannick.

Dép. 29. Vends carte 3D Ati Xpert@play98 8Mo AGP + Incoming + Microcosmos en DvD le tout état neuf : 800F à débattre. Tél. : 02 98 25 91 88.

Dép. 31. Vds séparément : carte mère de 75 à 200MHz (non MMX) + 32Mo EDO + cpu 133MHz 800F 2x16Mo EDO 200F le tout ; carte tuner Wintv 800F. Tél. : 05 62 71 23 97 demander Loïc ou laisser message.

Dép. 31. Vds carte SCSI Adaptec 29/40UW état neuf 1000F ferme contacter Florent au 04 72 18 71 35 ap. 18h. Recherche toutes images. Contacter Christophe, et bonne année à tous les fans.

Dép. 33. Vds P120 + cm + boîtier et alim + carte son Sound Blaster + 32Mo EDO. Prix : 1500F. Vds Atari 1040ST + mon coul + imprimante nb + logs. Prix : 600F. Tél. : 05 56 37 31 75 après 20h. Demander David.

Dép. 33. Vds disque dur 820Mo et processeur Cyrix P166+ respectivement 350 et 250 F. Tél. : 05 56 96 84 20 ou 06 81 63 31 75.

Dép. 34. Vds P200 MMX 32Mo RAM DD 2,1Go CD 20X écran 15 pouces carte graph. STB 4Mo carte son Sound Blaster + modem + logiciels + utilitaires : 3990F à débattre Tél. à Jérôme au 04 67 59 12 06 ou laisser message sur répondeur.

Dép. 35. Vds P200 16Mo 1,7Go S3 Virge 4Mo + 3Dfx 8Mo écran 14'' clavier souris moyen tour dfaraus@pratique.fr Tél. : 02 99 52 21 93 après 17h00.

Dép. 38. Vds unité centrale neuve Celeron 333 32Mo SDRAM PC100 video S3 trio 3D + 3Dfx2 12Mo CD-ROM 32X Pionner carte son Maxi Sound 64 Home Sudio DD 3,2Go Office Pro Win98 jeux clavier souris 5000F. Tél. ap. 19h au 04 74 54 47 69.

Dép. 42. Vends graveur de CD état neuf : 1500F. Performances : lecture 6X gravure 4X regravure 2X. Julien au 06 13 08 05 57 (port gratuit si nécessaire). Merci d'avance.

Dép. 44. Ecran 17'' Philips/ Packard Bell 2000F c. mère Pentium + son + vidéo 300F. CPU P166 200F HD 6,4Go 900F 1,6Go 300F RAM EDO 32Mo 250F SDRAM 32Mo 200F. CD-ROM 20X 200F. Nb autres pièces prix int. Tél. : 06 14 85 01 82.

Dép. 47. Vds microprocesseur AMD K6 200MMX. Prix intéressant. Tél. : 05 53 40 79 11 (ap. 18h).

Dép. 51. Vds portable Dell P200 MMX. Ecran TFT (mat. Active). CD 20X. DD 2Go. Valise . 2ie batterie. Modem USR. Carte réseau. Win98. Pack Office. Valeur actuelle 15000F, vendu : 8900F. Garanti 2 ans. Denis ap. 18h au 03 26 57 99 04. Varnier@wanadoo

Dép. 54. Vds cartes 3D S3 Virge Gx2 TV 4Mo AGP et Ati Xpert Work PCI 8Mo prix intéressant. Tél. : 03 82 46 27 80, demander Francis.

Dép. 60. Vds Pentium 150+ 16Mo HDD 650Mo CD-ROM 8X son compt SB16 S3 3Dfx 2200F avec 14 pouces 2500F. Pentium 90 Intel. 16Mo HDD 650Mo S3 avec 14 pouces 1650F avec 8X + son + HP 1950F. Tél. : 03 44 60 63 21.

Dép. 62. Vds modem 3X 28 800bds + logiciels 300F. Vds PC Pocket 900F port compris. Tél. : 03 21 58 74 20, spengagne@cpub-internet.fr

Dép. 66. Vends Packard Bell Pentium 200MMX, 48Mo, carte Ati Rage Pro, DD 3,2Go, carte fax-modem répondeur 33 600 bds, lecteur CD 24X, écran 15'', logiciels (Word, Money) 5500F. Tél. : 04 68 50 12 44 ou doumergrom@aol.com

Dép. 67. Vds joystick Sidewinder 3D Pro 200F. vds RAM EDO 2 barrettes 8Mo 100F les deux. Contacter Julien 03 88 50 18 13 ap. 18h ou par e-mail julcarbo@infonie.fr

Dép. 69. Vends K6 233MMX 32Mo 3,6Go 1Mo cache S3 Virge 4Mo Diamond Vodoo 8Mo CD 6X SB32 prix : 3500F à débattre. Demander M. Salim au 04 78 67 48 41 après 18h.

Dép. 69. Vds PII 400 64Mo RAM DD 4,3Go SBAWE64 HP300W CD 24X Philips CDRW226X Philips écran 105s Philips Diamond Viper V550 Tn Scanner Maxi Modem 3X 56bds, clavier et souris Logitech sans fil. Tél. : 04 72 80 00 70, prix : 12 900F.

Dép. 69. Vds volant Guillemot Force Feedback sous garantie. Valeur 990F, vendue 690F. Vds proc. K6 200 MMX + carte m. TX + 64Mo SDRAM + vidéo S3 Virge + CD-ROM Pioneer 24X slot-in. Le tout 1800F à débattre. Tél. : 04 78 85 66 34.

Dép. 70. Vds cartes graphiques : Cirrus Logic 1Mo et Matrox Mystique 220 4Mo. Vds disque dur 1,2Go externe SCSI (interface intégré ! !). Prix à débattre au 03 84 78 71 22. Demander Rémi après 18h30.

Dép. 75. Vds Matrox Millennium G200 AGP 8Mo SGRAM, ext 16Mo : 500F. Demander Ludovic au 01 48 42 36 58 ap. 19h.

Dép. 75. Av Matrox Mystique 4Mo 200F + 3Dfx Diamond 4Mo 350F + Pentium 200 500F + 64Mo EDO 500F. Prix à débattre. Contacter Manu au 01 46 06 12 98 ap. 19h30.

Dép. 75. Vds carte mère Asus P2L97 DS, biprocesseur, contrôleur SCSI Adaptec 2940UW intégré, 4 slots SDRAM, 1 AGP, 4 PCI, 2 ISA, neuve jamais servi ! Tél. : 01 43 07 28 02 ou 06 60 73 35 64 ou cassios@yahoo.com

Dép. 75. Vds PC 166 MMX + 32Mo SDRAM, DD 3Go, cs SB16 + HP, carte vidéo Ati 3D, CD 24X, écran 15'' prix : 5000F à déb. Appeler au 01 44 73 96 22.

Dép. 76. Vds carte mère + CPU 166 : 300F et 2x32Mo SDRAM : 250F. Demander Grégoire au 02 35 59 00 98 (ap. 18h).

Dép. 76. Vds Canon BJ200 noir et blanc en excellent état cartouches noires de rechange : 250F, scanner à main 400DPI + carte PCI : 100F. Appelez Charles ap. 18h30 au 02 35 56 09 07.

Dép. 76. Vends ordinateur complet neuf sous garantie 1 an : Pentium II 450MMX, 64Mo SDRAM 100, carte mère Abit BH6, DD 4,3o, 8Mo AGP, son SB 64 PCI 17 pouces 1 an sur site, CD-Rom 36X, ATX, HP 200W… 9590F. Tél. : 02 32 08 62 95.

Dép. 77. Vds Joystick Force Feedback Microsoft tbe 600F + Precision Pro 200F + Monster 3D 2 8Mo 350F + Ati Rage Pro 8Mo 200F + AWE 64 SB avec HP 250F. Contacter Patrick au 01 60 68 81 06.

Dép. 77. Vds graveur HP 6020 + carte SCSI + nappe + CD 12X SCSI 1200F. Tél. : 01 60 57 04 78 e-mail : kintal@club-internet.fr

Dép. 77. Vds Pentium 200MMX ATX, 32Mo SDRAM, 1Mo cache, CD 24X, Maxi 64 Dynamic 3D 2Mo, 4,3Go, Ati Xpert Play 4Mo AGP, écran 15'' : 4490F. Vds carte mère socket 7 : 390F. Tél. : 01 64 05 21 55 ap. 19h.

Dép. 77. Vds carte son Maxi Sound 3D + CD 300F. Enceinte + caisson basses Altec Lansing AC 45 300F Dép. 77. Philippe 01 64 41 07 59.

Dép. 78. Vds kit DvD Creative encore 5X à 1100F + modem Olitec Smart memory Pro V90 (fax, répondeur enregistreur, minitel, téléphone mains libres) à 990F + joystick Sidewinder 150F à débattre Tél. : 01 30 44 37 67.

Dép. 78. Vds P2 450MMX écran 19 et 15'' 64Mo DD 10Go CD 32X clavier souris Sound Blaster Live + enceintes carte 3Dfx2 + Velocity 4400 + jeux. Valeur 20000F vendu 11000F. Garantis 1 an Tél. Aymeric 01 34 65 17 05 urgent.

Dép. 84. Vds ou échange imprimante Hewlett Packard 670c couleur prix : 800F. Tél. : 06 61 18 41 48. Si répondeur, laisser message.

Dép. 84. Vds moniteur 14'' 850F. Tél. : 04 90 26 02 38 ap. 18h00, Sylvain.

Dép. 88. Vds APC 250W neuf 150F, joypad 6 boutons 90F, carte S-VGA 1Mo 60F, carte son + HP 140F, CD-ROM 5X neuf demande lst 100F pce. Richardot Pierre Urps Chemin Grance Puton 88200 Remiremont. Tél. : 06 11 66 28 60.

Dép. 91. Vds carte mère P2L97-ATX 440LX AGP + 64Mo SDRAM + ventilo P2 pour 1000F. Demander Thomas au 01 64 58 70 16.

Dép. 91. Vds P200 DD UDMA 4,3Go 24X 3Dfx 24Mo carte son SB 16 moniteur Gateway Vivitron 15'' le tout 4500F à débattre. Tél. : 01 60 10 59 22 à Vincent.

Dép. 91. Cyrix 150+ cm Asus P55 + 40Mo + DD 850Mo + vidéo S3 Virge Dx 4Mo + carte son ESS + CD-ROM Panasonic + écran 14 pouces + jeux. Tél. : 01 69 80 97 35.

Dép. 91. Vds carte Mystique 4Mo, 3Dfx, cm + cpu P100, carte son SB64, CD 4X, RAM EDO et SDRAM, min tour AT. Urgent ! Contactez-moi par e-mail : falcom@club-internet.fr

Dép. 92. Vends Sound Blaster 32 PnP boîte slot ISA 2Mo 150F. Tél. : 01 41 04 86 25.

Dép. 93. P233 ovc 262 96Mo SDR Ai 8Mo Asus TX 97 DD 2,1Go SB AWE 32 CD 32X boîtier 300W px : 4000F, carte SCSI 2920 800F, Ditto 260 + 5K7 700F, magnéto optique 128Mo + 10 K7 1000F. Tél. : 01 48 66 45 95.

Dép. 93. Vds carte vidéo Matrox Millenium II 4Mo PCI 300F et disque dur 2,5Go 500F. Tél. : 06 60 02 75 38.

Dép. 94. Vds cm Asus TX97LE + CPU 233 MMX + ATI 3D Rage Pro 4Mo + Voodoo2 (le tout sous garantie) + CD-Rom 12X + carte son 32Mo + DD 1,2Go + 64Mo de RAM + boîtier moyen tour le tout 5000F + écran. Tél. : 06 80 44 88 53.

Dép. 94. Vds Joystick Microsoft Sidewinder 3Dpro très bon état prix : 300F ou échange ce joystick + 3Dfx contre 3Dfx2. Tél. : 01 48 89 53 35.

Dép. 94. Vds imprimante noir et blanc Canon BJ10SX : 350F. Tél. : 01 42 37 81 23.

Dép. 94. Vds P200 MMX 64Mo EDO CD 24X DD 2,5Go SB16 carte Matrox Mystique 2Mo clavier souris W95 jeux 3500F urgent. Tél. : 01 45 93 47 06 ap. 20h + carte Aha 2940 UW SCSI 1000F.

Dép. 95. Vds Riva TnT 16Mo AGP Diamond Viper 550 neuve + TV out prix : 1000F à débatre. Ati Rage Pro 8Mo AGP prix : 500F tbe. Contacter Charles au 01 34 17 16 91 de 18h à 20h30 ou e-mail : ckraff@club-internet.fr

Dép. 95. Vds Epson Stylus Color 500 720DPI 2 cartouches couleur et noire : 800F. graveur HP IDE CD-R/CD-RW 2x/2x/6x : 1550F. Tél. : 01 34 10 41 18 répondeur.

Dép. 95. Vds PC complet Pentium 120MHz, 24Mo RAM, DD 350Mo, Matrox Mystique, CD 16x, son 16 bits, écran Goldstar 14'' prix : 2300F. Tél. : 01 34 43 60 32 Anthony ou anthonymarie@miniTél..net

Dép. 99. Av urgent P2 300MHz 32Mo RAM DD UDMA 3,2Go carte AGP 4Mo CD 24X carte son AWE 16 écran 15'' vendu avec baffle souris et clavier, garantie 6 mois neuf, port compris. Prix : 6750F. Tél. : 0032 081 61 29 08 (Belgique).

PC CONTACTS

Dép. 24. Recherche code pour Alone in the Dark 1,2 et 3 et pour WipEout 2097. Contacter Cédric au 05 53 08 87 76 ap. 19h.

Dép. 84. Recherche adversaires fanas de jeux de stratégie pour jouer en réseau local à Orange. Possède déjà 2 ordis puissants. Joindre Daniel au 04 90 51 79 25 ou bien vado99@aol.com

Dép. 91. Scénariste/infographiste recherche programmeur C++/ Java confirmé et une bête de 3DSMax pour créer un jeu de rôles dans l'univers de Tolkien. Contact : bgonvert@ hotmail.com http://www.multimania.com/bgonvert

PC JOBS

Dép. 33. Jeune homme, 21 ans, cherche un emploi dans l'informatique (vente ou maintenance de config). Contacter Julien au 06 14 04 28 79.

Dép. 91. Traducteur technique anglais-français, diplômé, spécialisé en informatique, telecoms, logiciels, multimédia… Recherche travaux de traduction. Excellentes références. Tél. : 01 60 46 27 59, Gabrielotman@compuserve.com

PC ACHATS

Dép. 38. Recherche d'urgence carte accélératrice Voodoo2 obligatoirement assez bon prix (pas plus de 900F). Pas d'arnaque (blague). Dép. 38000 Grenoble. Tél. : 06 60 67 11 00 entre 15h et 19h30. Demander Julien. Merci.

Dép. 64. Cherche Pentium 200MMX. Contacter Olivier au 06 85 91 67 18.

Dép. 69. Recherche processeur P166 MMX ou non entre 200F et 300F max. Contacter Shun-King au 04 78 56 49 54 ap. 19h.

Dép. 77. Cherche graveur CD (IDE de préférence) avec drivers, logiciels… Vds aussi cm LX PII, Xpertwork 8Mo aGP et 64Mo SDRAM. Prix à débattre : 500, 600 et 500. Tél. Benoît au 01 60 43 22 45 ou Cédric 01 60 43 03 59.

Dép. 83. Cherche Pentium 133 ou 150 ou 166. Faire offre au 04 94 99 82 61.

Dép. 95. Recherche CPU 233MMX (ou 200), vends carte graphique Diamond Stealth 64 (S3 vision968) : 150F (PCI) 2Mo ; 2x16Mo EDO : 200F ; 2x4Mo EDO : 50F ; 2x8Mo EDO : 100F. Contacter Yann au 06 80 78 40 10.

Dép. 99. Recherche CPU Intel. 200 ou 200MMX. Contactez-moi 0032 85 71 28 08, ou fax au 0032 85 71 42 86. E-mail : werner.schanb@euronet.be

AUTRES VENTES

Dép. 57. Vds Mac Performa 6300 120MHz 16Mo de RAM disque dur 1,2Go et modem plus CD-ROM plus imprimantes Stylewriter 2400 le tout : 4500F à débattre. Ap. 18h, demander Nicolas Tél. : 03 87 75 18 19.

Dép. 75. Vds Dreamcast neuve sous emballage avec adaptateur, 2 manettes et 2 jeux au choix. Le tout pour 4500F. Demander Edouard au 01 45 03 02 88 ou laisser message. E-mail : muggs23@hotmail.com

Dép. 92. Vds collection Joystick à partir du n°15 à découvrir sur http://perso.club-internet.fr//mmars/. Tél. : 01 46 44 01 92, e-mail : mmars@club-internet.fr

AUTRES ACHATS

Dép. 31. Cherche console Super Nintendo + 2 manettes bon état. Vds Diamond 3Dfx :250F + AWE 64 :200F. Demander José ou laisser message au 05 01 13 91 80.

Dép. 66. Recherche voiture année 95 max., moins de 65000 km, bon état, moins de 40000F, style : Subaru Impreza, Polo, Ibiza, 306 ou autre avec vignette (106 aussi). Laisser coordonnées : rivie.remi@wanadoo.fr ou message rép. 04 68 54 76 89.

Dép. 69. Cherche ancien Commodore 64 ou 128 en état de fonctionnement. Faire offre sur Franck69z@aol.com ou 06 07 03 49 80 ou 04 78 98 18 61. Merci.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à notre nouvelle adresse : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 102 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

IL DETESTE LE MAUVAIS ESPRIT



Il est le dernier détenteur des Clés, l'ultime descendant des gardiens de la frontière sacrée entre la vie et la mort. Il est l'héritier des sentinelles suprêmes de la frontière appelée "The Gate". Il est le Gardien des Ténèbres.

Moine-exorciste solitaire et mystérieux, Ekna a appris toutes les connaissances fondamentales de l'énergie mentale et maîtrise la puissance de la prière. C'est un initié supérieur de "The Gate". Cette organisation ultra-secrète lui confie systématiquement les missions les plus dangereuses, celles touchant au paranormal. Ses pouvoirs de médium lui permettent de démêler les enquêtes les plus sombres, sa magie d'affronter les horreurs les plus puissantes.

LE GARDIEN DES TENEBRES

- UN JEU D'AVENTURE ET D'ACTION où votre foi sera mise à l'épreuve dans 10 épisodes variés, des plus classiques aux plus insolites : un musée d'art pré-colombien, un fast-food, un zeppelin ou une distillerie.
- Des notions de gestion et de jeu de rôle pour résoudre chaque mission en finesse ou en force.
- Des ennemis intelligents qui adaptent leurs actions : combattre ou fuir, tendre un piège ou encercler votre héros.
- 28 sorts aux effets spéciaux ultimes, du plus violent (Blast télékinétique) au plus subtil (transe émotionnelle).
- Fluidité, graphisme : une 3D Temps réel à la pointe de la technologie actuelle.

ENTRE LA VIE ET LA MORT, IL VOUS AIDE À CHOISIR.



(scènes de jeu)



(scènes de jeu)



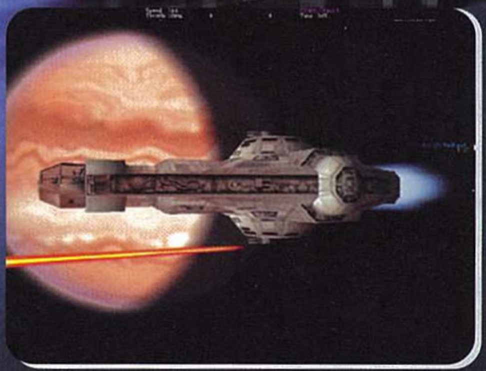
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

3615 CRYO
WWW.cryo-interactive.com

SEULE UNE POIGNÉE D'ÉLUS DANS LA GALAXIE A PILOTÉ *LE FAUCON MILLENIUM*...









DISPONIBLE PRINTEMPS 1999
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

STAR WARS X-WING ALLIANCE

Une famille rivale met en péril votre propre survie. La présence de l'Empire maléfique se fait de plus en plus menaçante. Votre seul espoir : rejoindre la Rébellion dans une lutte sans merci, au cœur de l'univers de *Star Wars*. Alors que de terribles batailles font rage, vous serez appelé à piloter X-wings, A-wings, B-wings, Y-wings et autres Z-95.

Jusqu'à sept autres pilotes Rebelles viendront vous épauler pour affronter les chasseurs Impériaux, dans des missions spectaculaires en 3D. Enfin, si vous le méritez, vous grimperez à bord du cockpit du légendaire *Faucon Millenium*, et vous défierez la flotte Impériale dans le feu de la bataille d'Endor. Le sort de la galaxie est entre vos mains. Et avec un peu de chance, vous êtes né sous une bonne étoile...

LUCAS Arts

Produit et distribué par Ubi Soft.

www.starwars.com
www.lucasarts.com

WINDOWS CD-ROM PC

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)

3615 Ubi Soft (1,29/mn)